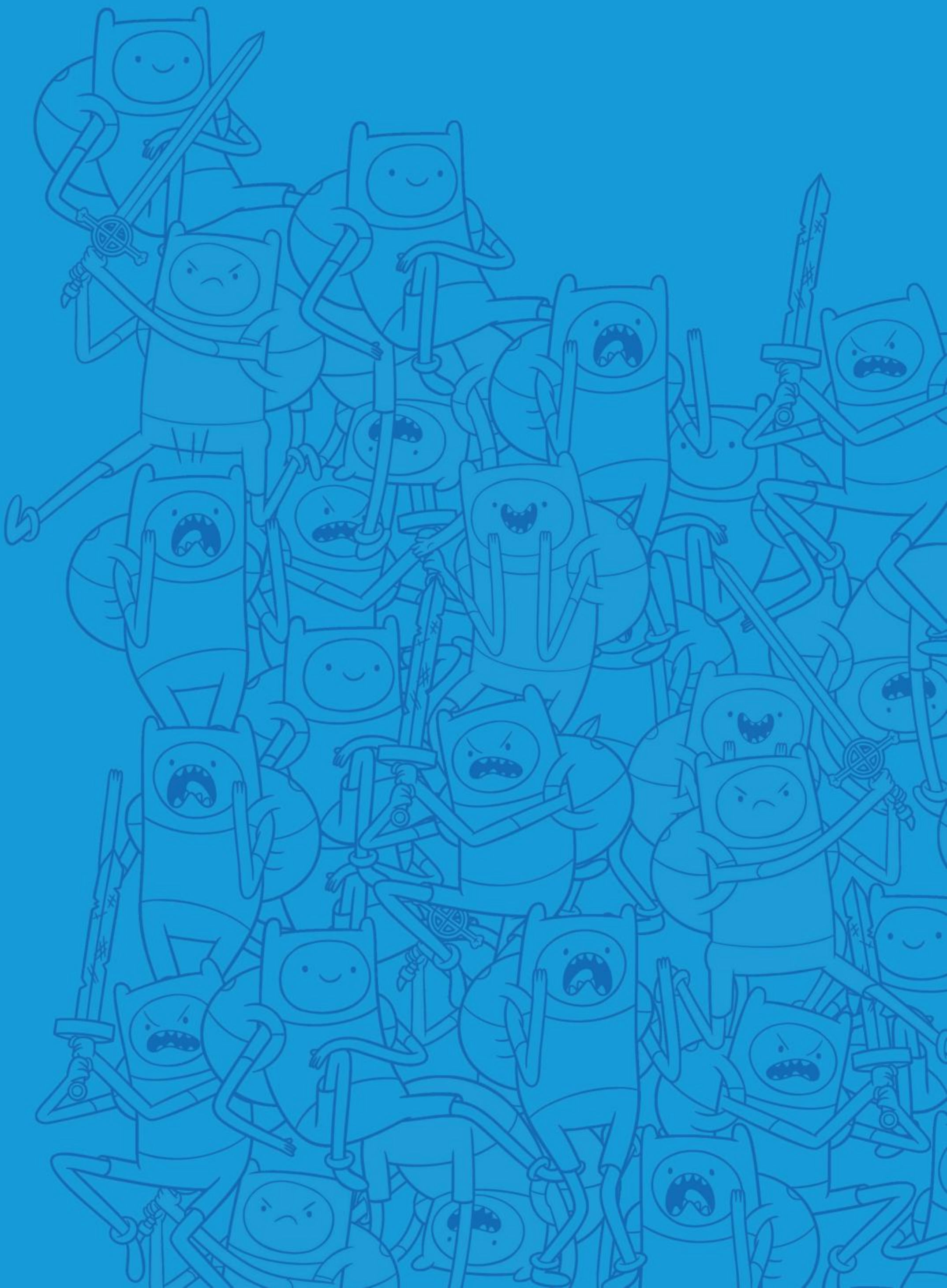
HORA DE AVENTURAS™

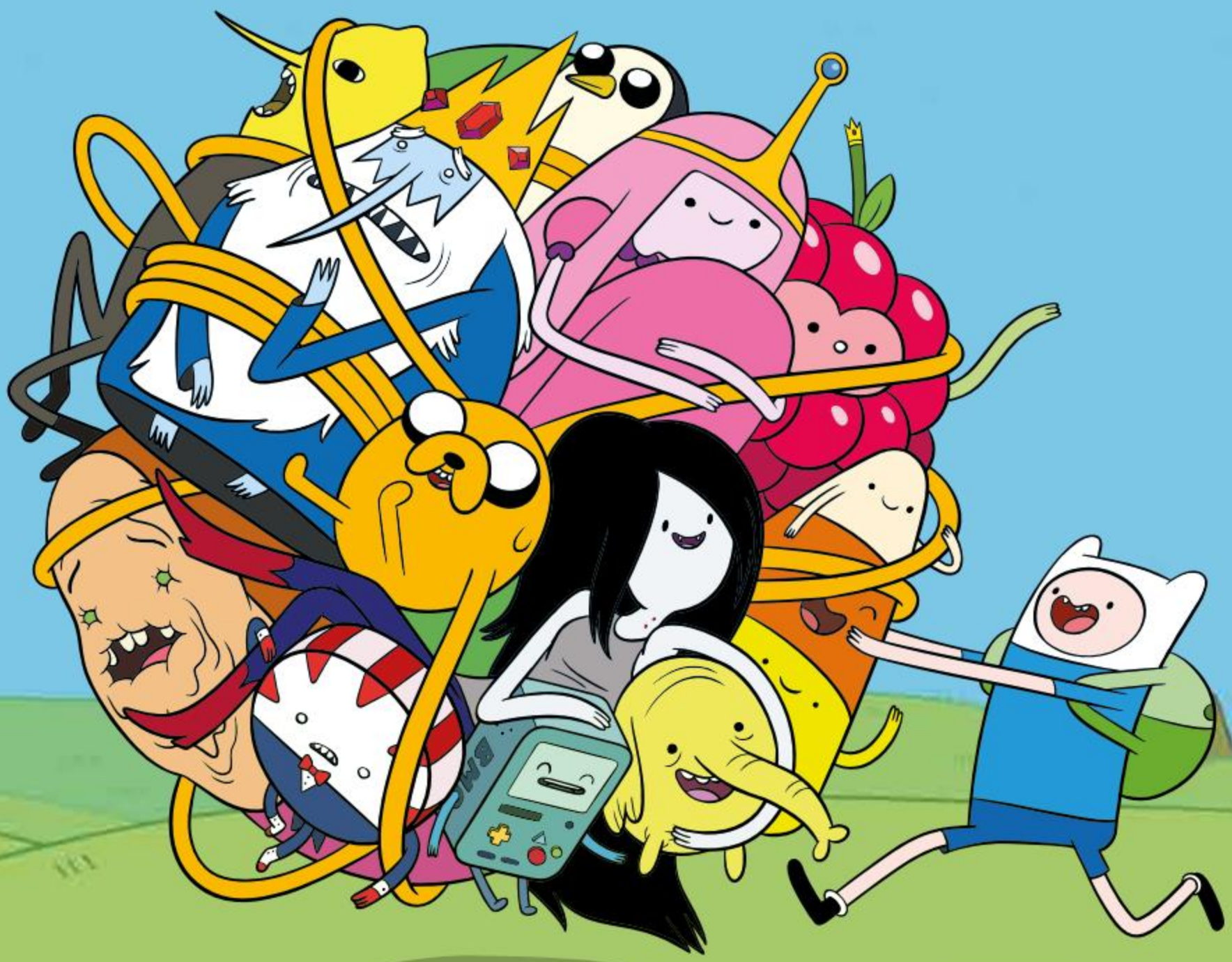
Juego de Rol

NOSOLOROL



HORA DE AVENTURAS™

Juego de Rol



Un juego de rol escrito por
Manuel J. Sueiro, Iván Sánchez,
Pedro J. Ramos y Sergio M. Vergara

Diseño de
Javier Charro y Cecilia Jos

Corrección de
Ana Navalón y Pilar M. Espinosa

Maquetado por
Cecilia Jos

Colaboración especial de
Jaime Bolaños

Dirección del proyecto
Manuel J. Sueiro y Javier Charro

Publicado por
Nosolorol Ediciones
C/ Ocaña 32, 28047 MADRID
www.nosolorol.com
ediciones@nosolorol.com

ISBN: 978-84-16780-08-2
Depósito legal: M-19996-2016
Impreso en España por Ino Reproducciones

HORA DE AVENTURAS: JUEGO DE ROL.
Primera edición junio de 2016.

ADVENTURE TIME WITH FINN & JAKE, CARTOON NETWORK, the logos and all related characters and elements are trademarks of and © Cartoon Network. (s16)
All rights reserved © 2016 Nosolorol Ediciones del texto de la obra.

CONTENIDOS

CAPÍTULO 1. INTRODUCCIÓN 6

¿Qué es Hora de Aventuras: juego de rol? 8
- Más allá de Ooo 9

Cómo se juega a Hora de Aventuras: juego de rol 10

El mapa de esta aventura 12

CAPÍTULO 2. CREACIÓN DE PERSONAJES 14

Tipos de personajes 16
- El personaje y el jugador 17

Creación de personajes 18
- Concepto: ¿quién quieres ser? 18
- Atributos 20
- Proezas 22
- Defecto y puntos de Héroe 26
- Equipo 29
- Detalles finales 30
- ¿Qué más hay en mi hoja de personaje? 31

Lista de proezas 32
- Apañado 33
- Broncas 35
- Cachas 37
- Cerebrito 41
- Enrollado 42
- Espabilado 44
- Farolero 45
- Majo 48
- Tozudo 51

Ya está todo 56

CAPÍTULO 3. REGLAS 58

Lo básico 60
- Acciones 61
- Consecuencias 61
- Dados y éxitos 62
- Dificultades 64
- Narrar los resultados 65
- Competiciones y reacciones 65
- Cooperar 67

Estados 68

Tamaños 70

Movimientos 70
- Zonas 70

El tiempo en el juego 72
- Turnos e iniciativa 73
- La escala de tiempo 74

Salud 74

Herramientas 76
- Armas 77
- Armaduras 78

Puntos de Héroe 80
- Gastar puntos de Héroe 80
- Ganar puntos de Héroe 80

Magia 82
- Foco 83
- Coste de los hechizos 84
- Escuelas de magia 85
- Conjurar 86
- Pociones y conjuros preparados 90

Experiencia 90

Lista de acciones 94
- Acechar 94
- Aguantar 95
- Animar 95
- Apresar 96
- Asustar 96
- Atacar 97
- Bailar 97
- Buscar 98
- Cabalgar 98
- Caer 99
- Cantar 99
- Ciencia 100
- Cocinar 100
- Concentrarse 101
- Contactar 101
- Convencer 102
- Correr 102
- Curar 103
- Descifrar 103
- Distraer 104
- Empollar 104
- Empujar 104
- Engañar 105
- Equiparte 105
- Esconder 106
- Esquivar 106
- Fardar 106
- Fichar 107
- Imitar 107
- Inventar 108
- Investigar 108
- Jugar 109
- Lanzar 109
- Levantar 110
- Liberarse 110
- Ligar 111

Nadar 111
Obstaculizar 112
Pisparse 112
Rastrear 113
Recordar 113
Reparar 114
Robar 114
Romper 115
Saber 115
Saltar 116
Trepar 116
Zampar 117

Lista de estados 118
Ardiendo 118
Asustado 118
Aturdido 118
Cansado 118
Cegado 119
Cojeras 119
Concentrado 119
Confiado 120
Confundido 120
Congelado 120
De bajona 120
Decepcionado 121
Embelesado 121
Empachado 121
Enamorado 121
Ensordecido 122
Furioso 122
Hambriento 122
Hechizado 122
Impresionado 122
Inconsciente 123
Inmovilizado 123
Inspirado 123
Mente chunga 123
Muerto 123
Oculto 124
Paralizado 124
Pocho 124
Rarito 124
Sorprendido 124

Lista de tamaños 125
Diminuto 125
Pequeño 125
Mediano 126
Grande 126
Gigante 126

Preparados, listos... ¡a jugar! 126

Cartas de estado 128

CAPÍTULO 4. AMBIENTACIÓN 132

Personajes ilustres 134
Abracadani 134
Ash 135
Bananaman 135
Billy 136
BMO 137
Conde Limoncio 138
Doble elefante telépata de guerra 139
Don Almidón 140
Don Polvorón 140
El Lich 141
Finn el humano 142
Flambo 143
Ganso Manso 143
Gato Demonio 144
Gunter 144
Hombre Mágico 145
Jake el perro 146
Justo Chupalmas, el Señor del Mal 147
Kee-Oth 148
Lady Arcoiris 148
Limoncín 149
Limoncio Dos 149
Llavero 150
Machote, el Minotauro 150
Marceline, la Reina de los Vampiros 151
Mayordomo Menta 152
Megamago 152
Miau-Miau 153
Paco Fiestas 153
Princesa Chicle 154
Princesa del Espacio Bultos 155
Princesa Llama 156
Princesa Frambuesa 157
Princesa Galleta 157
Princesa Salchicha 158
Princesa Tortuga 158
Puertas 159
Rey de Ooo 159
Rey Hielo 160
Rey Llama 161
Ricardio, el Corazón 162
Roltas 163
Señor Chamusquinas 163
Señor Jamón 164
Señor Magdalena 164
Susana Fuerte 165
Trompi 165

Razas y criaturas 166
Achucho hombres 166
Caballeros salchicha 166
Chuches 167
Chum Glubs 167
Criaturas tóxicas 168
Cristalinos 168
Demonios de la Nochesfera 168
Dragones 169

Duendes 170
Empresarios 170
Enfermeras payaso 171
Esqueletos 172
Fantasmas 172
Gnomos 173
Guardianes de Hielo 173
Guardianes de Fuego 173
Guardianes de la Promesa por la Corona 174
Hadas malignas 174
Hihombres 175
Limonianos 175
Lobos de fuego 175
Magos 176
Nievegolems 177
Oígloples 177
Osos fiesteros 177
Polis Banana 178
Princesas 179
Unicornios 179

Divinidades y seres cósmicos 180
Búho Cósmico 180
Dios Fiestas 180
Muerte 180
Prismo 181

El País de Ooo y otros lugares 181
Castillo Limoncio 184
Ciudad de los Ladrones 184
Ciudad de los Magos 184
Cuarto Temporal 185
Desierto de las maravillas 185
Dimensión de Cristal 185
Dimensión Rota 185
Espacio Bultos 186
Guaputopía 187
Laberinto 187
Marte 187
Masallaverso 188
Mazmorra del Ojo de Cristal 188
Nochesfera 189
Reino de Chuchelandia 190
Reino de Fuego 190
Reino de Hielo 190
Reino de los Espíritus 191
Tierra de los Muertos 191

Artefactos y prodigios 192
Amuleto de poder de la Nochesfera 193
Anillos de poder 193
Aparato de traducción universal 193
Armadura mágica de Zeldron 194
Borrego sagrado 194
Clavos mágicos 194
Cuchara de la prosperidad 194
Enchiridión 195
Espada Demoníaca de Sangre 195
Espada de Cuatro Dimensiones 195
Espada de Hierba 196
Espada sónica 196
Guantelete del Héroe 196
Gafas de Empollón 197
Manzana de Cristal 197
Ojo Diabólico de los Deseos 197
Poción congelante «A» 198
Poción piel de piedra 198
Suero descadaverizador 198
Tarta Real 199
Teléfono 199
Varita mágica 199

CAPÍTULO 5. NARRANDO AVENTURAS 200

¿En qué consiste ser director de juego? 202
La ambientación 206
La historia 208
Cómo crear una aventura 210
Las reglas 211
Entonces ¿quién puede ser director de juego? 213

Cómo convertir una aventura en una ¡AVENTURA! 213

CAPÍTULO 6. AVENTURAS 218

El mapa del tesoro 220
El rescate 220
El viaje del héroe 221
El Amo de la Calabaza 223
La cueva del tesoro 223
Epílogo 226

Ideas de aventura 226
Rimando a contrarreloj 226
El abogado 227
La llave maestra 227
El baile 228
El río seco 228
El rescate de la Princesa Galleta 228
El concierto de Marceline 229
Don Quijote 229
El corazón de la montaña 230
Magiopatía 230
El Día del Juicio 231
La pizza perfecta 231
Banana split 232
La bolsa de dados 232
Su posesión más valiosa 233
¡Rescatemos al chaval! 234
Dentera en la Nochesfera 234
La sombra que cayó sobre Ooo 235

Hoja de personaje 236

CAPÍTULO 1

INTRODUCCIÓN

Bienvenido a **Hora de Aventuras: juego de rol,** ambientado en la genial serie de televisión de Cartoon Network. A través de estas páginas vamos a enseñarte una nueva forma de disfrutar de las aventuras de tus personajes favoritos y formar parte de ellas. Empezaremos por el principio: explicándote en qué consiste este juego, cómo jugar y diciéndote qué vas a encontrarte en el resto de este libro. ¡Esperamos que lo pases genial!

¿Gunter? ¡Gunter! ¿Dónde estás? Maldito pingüino... oh, estás aquí. ¿Qué hacías aquí solo, traviesillo? ¡Oh! Ya veo, has traído hasta aquí a unas princesas, qué considerado... A ver... ¡Pero si esto no son princesas, Gunter! ¿Por qué has traído a estas personas a mi castillo? ¿Cómo? ¿Han venido a jugar? ¿A jugar a qué, Gunter? ¡Oh, ya veo, a jugar al rol!

¡Qué bien, hace mucho tiempo que nadie viene a jugar conmigo, y mucho menos al rol! Gunter, has hecho bien en traerlos hasta mí, el Rey Hielo. No temáis nada de mí, no os haré daño, somos amigos, ¿no? De hecho, ¿conocéis alguna princesa buenorra? Los amigos presentan princesas a otros amigos...

Está bien Gunter, está bien, luego hablaremos de princesas. Así que no sabéis muy bien qué es eso de jugar al rol, ¿verdad? Es lógico, puesto que yo soy el inventor de los juegos de rol en Ooo y solamente algunos elegidos como vosotros sois dignos de jugar. Venga, sentaos y poneos cómodos que os contaré todo lo que necesitáis saber sobre los juegos de rol. Para ello, pondré mi voz de explicador de juegos. Gunter, trae un poco de agua, tengo que hacer gárgaras...

¿QUÉ ES HORA DE AVENTURAS: JUEGO DE ROL?

Jugar a **Hora de Aventuras: juego de rol** consiste en contar historias de ficción ambientadas en el País de Ooo, de forma similar a como lo haría un cuentacuentos, pero con una particularidad: la historia se construye por el conjunto de los jugadores.

Gunter, ¿tus amigos no saben jugar al rol? Venga, que es muy fácil. Imaginaos que yo os digo algo como esto... Tras muchas penurias, alcanzáis el palacio del majestuoso y poderoso Rey Hielo. Su lacayo Gunter os abre la puerta y os conduce hasta los aposentos del mago, que está rodeado de princesas tope guapas que pelean por su amor. Mientras esperáis a que el Rey Hielo os reciba, veis por una de las ventanas que una princesa se ha perdido en la nieve y una manada de lobos la persigue. ¿Qué hacéis?

En una historia convencional el narrador seguiría contando lo que sucede, pero un juego de rol es interactivo, así que el narrador deja a los jugadores que decidan qué harán a continuación sus personajes: los jugadores de la partida deben decidir cómo actuar. Pero ojo, no cómo actuarían ellos en esa situación, sino cómo lo harían los personajes que interpretan. De sus decisiones dependerá que la historia derive en una u otra dirección. Ese es el encanto de jugar al rol, ¡ningún jugador sabe con certeza lo que va a pasar!

Jugar a **Hora de Aventuras: juego de rol** es una forma de crear en vuestra imaginación vuestra propia serie ambientada en el país de Ooo. Es un modo de contar las historias que se os ocurran sobre Finn, Jake y el resto de personajes de la serie, acompañados por vuestros propios protagonistas. ¡Es como ser guionistas de vuestros episodios y al mismo tiempo verlos en vuestra imaginación!

Con lo que te hemos contado hasta ahora es posible que estés pensando que el juego de rol no deja de ser una especie de cuentacuentos improvisado en forma de conversación y, aunque tiene parte de eso, también tiene un reglamento que lo acerca a los juegos de mesa. Efectivamente, como en un juego de rol no te interpretas a ti mismo sino a otro personaje, y este puede ser capaz de hacer cosas que tú no (como hacer magia, cambiar la forma de su cuerpo o absorber los colores de las cosas), usamos las reglas para decidir lo que sucede. Las reglas sirven para evitar discusiones sobre si tu personaje consigue lo que se propone o no: solamente hay que lanzar los dados de acuerdo con las reglas

para saber si tu personaje tiene éxito. Pero entraremos en más detalle sobre esto dentro de un par de capítulos.

Durante el juego, la mayor parte de los participantes serán los que interpreten a los **personajes jugadores,** los protagonistas de la historia. De uno a cuatro son las cifras más manejables para que el juego vaya fluido y todo el mundo se divierta. Otro de los participantes, en cambio, será el **director de juego,** el narrador al que me he referido antes y responsable de ofrecer a los demás aventuras para que sus héroes las resuelvan.

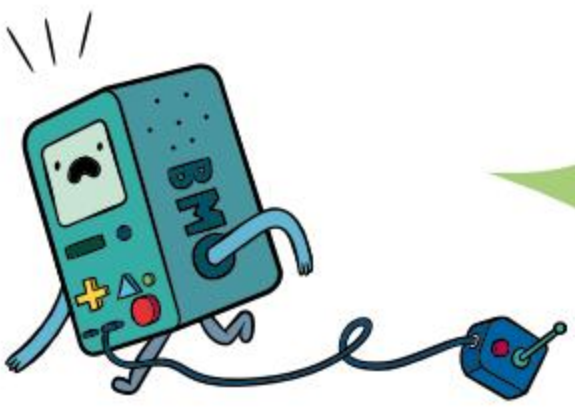
En el ejemplo anterior, cuando os pregunté qué haríais en esa situación, yo actuaba como director de juego y vosotros teníais que responder como si fuerais vuestros personajes. Por ejemplo, si uno de vosotros interpretara a Finn el Humano, seguramente saldría corriendo en busca de la princesa, mientras que si interpretase a la Princesa Bultos, se pondría a pedir ayuda con su teléfono o a gritos. Fácil, ¿verdad?

Así pues, un juego de rol no es tan diferente a un juego de mesa, solo que cambiamos el tablero por la imaginación. Como es posible que no tengáis del todo claro cómo funciona eso, ahora os lo explicaremos.

Más allá de Ooo

Aunque está claro que en el País de Ooo el juego de rol existe y no son pocos los que lo practican, es verdad que el Multiverso está repleto de mundos en los que se juega al rol y muchos juegos diferentes. Por ejemplo, en el universo en el que vives tú, lector, este juego es conocido como **Hora de Aventuras: juego de rol** y existen otros juegos, muchos de ellos publicados por **Nosolorol Ediciones.** Si te gusta este juego, te animamos a probar otros juegos de rol.

Si esta es tu primera experiencia con los juegos de rol y no tienes con quién jugar, puedes buscar asociaciones de jugadores en tu lugar de residencia, preguntar en la librería donde has adquirido este libro o incluso escribirnos a la editorial para pedir más información.



CÓMO SE JUEGA A HORA DE AVENTURAS: JUEGO DE ROL

Para jugar al rol es importante que al menos la persona que vaya a ser el director de juego conozca bien cómo se crean los personajes (página 18), cuáles son las reglas del juego (página 60), cómo es el país de Ooo (página 182) y cómo realizar su labor como director de juego (página 202). Sería bueno que los jugadores también conozcan al menos cómo se crean los personajes y las reglas, pero si no es así, el director de juego siempre puede explicárselo.

Una vez que se sabe crear personajes, el siguiente paso es hacerlo: que los jugadores creen sus personajes jugadores. Alguien impaciente puede usar personajes pregenerados, elegiendo uno de los muchos de la serie que aparecen en el capítulo 4 (página 134). En cambio, los jugadores imaginativos suelen preferir crear su propio personaje. Sea un personaje pregenerado o uno de su propia invención, cada jugador necesita tener una **hoja de personaje** (página 236) ante sí. Esa hoja representa lo que cada personaje es capaz de hacer y lo que no. El director de juego no necesita esas hojas, porque como representará a todos los personajes secundarios, enemigos, etc., no daría abasto para consultarlos todos. En su lugar lo habitual es que el director de juego anote la información que necesite entre sus propias notas, para localizarla de forma más sencilla.

La primera vez que alguien juega al rol, o si tenéis poco tiempo para preparar la partida, es recomendable usar personajes pregenerados, pero conforme os familiaricéis con el juego veréis que es muy divertido quedar todos juntos y crear personajes que se complementen. ¿Qué sería de Finn sin Jake? ¿Y de la Princesa Chicle sin su amiga Lady Arcoíris?

Antes de empezar a jugar es importante que el director de juego haya preparado una **aventura.** Una aventura o partida es una historia que los personajes jugadores, como héroes, van a resolver. Es recomendable que la primera vez que alguien haga de director de juego utilice una partida que haya escrito otra persona, como la aventura de iniciación que incluimos en este libro (página 220). En posteriores ocasiones, el director de juego puede lanzarse a desarrollar alguna idea de aventura (te ofrecemos un montón al final de este libro a partir de la página 226), o crear las suyas propias siguiendo los consejos que damos en el capítulo 5 (página 210).

Las aventuras solamente las debe leer el director de juego. De otra forma, los jugadores sabrán lo que pasará y eso resulta muy aburrido. Lo divertido es llevarse sorpresas, así que dejad que el director de juego os sorprenda.

Una vez que los jugadores tienen personajes que interpretar y el director de juego tiene una aventura lista, habrá llegado la **¡hora de aventuras!** Reuníos quienes vayáis a jugar un día en el que podáis reservar un buen rato (digamos que un par de horas como mínimo) para dedicarlas al juego. Aseguraos de que vais a disponer de un sitio donde sentaros y conversar tranquilamente, un lugar donde podáis tomar notas y tirar dados.

¿Y cuánto dura una partida?

Una partida de rol guapa suele durar un par de horas, pero si quieres se pueden jugar partidas más cortas o más largas.

Ahora es momento de que **el director de juego actúe como un narrador,** describiendo el mundo que rodea a los protagonistas, lo que sucede en el escenario, etcétera. Es como si fuera el escritor de un libro, porque debe describir lo que se encuentran los personajes jugadores, presentarles la aventura e interpretar a todos los demás personajes (que vamos a llamar ya **personajes no jugadores).** Por su parte, **los jugadores se centran en interpretar a sus personajes,** hablando como hablarían ellos y describiendo sus acciones. Es importante que los jugadores entiendan que no deben tomar únicamente decisiones lógicas y racionales para resolver los problemas, sino que deben comportarse como lo haría su personaje, como hacen los actores. De esta forma, alguien muy reflexivo puede interpretar a un bárbaro propenso a la acción y alguien muy hablador, a un pingüino callado.

Gunter es muy bueno interpretando princesas. ¿A que sí, Gunter?

La narración del director de juego tiene que ser interactiva: debe permitir que los jugadores decidan lo que hacen sus personajes y reaccionar a lo que le digan. Por ejemplo, si los personajes jugadores hablan con un habitante de Chuchelandia, son los jugadores quienes deben hacer las preguntas (por ejemplo, «¿Dónde estuviste la otra noche?») y el director de juego quien debe responder como lo haría el chuche con el que están hablando (con miedo, desafiándolos…, dependiendo del caso).

Un buen jugador de rol es el que sabe interpretar bien a su personaje y describir cómo se comportaría este en la situación concreta en la que se encuentran. No juegues a ganar porque no hay ganadores ni perdedores en **Hora de Aventuras: juego de rol**. Lo que hay es un montón de gente pasándoselo bien y contando una historia interactiva entre todos. Si a tu personaje le salen mal las cosas y todos os reís del resultado, entonces lo estás haciendo genial.

Cuando en el transcurso de la historia ocurra algo importante, algo que puede cambiar el devenir de la historia (como por ejemplo, un combate), será preciso **recurrir a las reglas del juego y lanzar los dados.** Las reglas explican cómo utilizar los dados y las hojas de personaje para saber si se tiene éxito o no en las acciones que tienen lugar durante la partida. Ningún jugador, incluido el director de juego, debe manipular las reglas a su antojo, sino que estas se deben utilizar para contar una historia entre todos.

A veces uno no consigue lo que quiere y otras sí. Aunque parezca que es un rollo, lo que hacen las reglas es añadir un poco de azar a lo que sucede, así que está bien respetarlas. Rey Hielo, cuando lances los dados, prepárate para que ocurra lo imprevisible, ¡como sucede siempre en Ooo!

La narración fluirá a lo largo de todo el tiempo que queráis dedicar a la partida, normalmente hasta resolver la aventura planteada por el director de juego o alcanzar un punto concreto si es una aventura en varias entregas. Con eso finalizará la historia, guardaréis las hojas de personaje (si es que queréis jugar con los mismos personajes en otra ocasión) y podréis dedicaros a comentar la partida, como cuando uno comenta una película cuando termina.

¡Gunter! ¿Qué haces con nuestros nuevos amigos? ¿Te los llevas? Pero pensé que íbamos a jugar ahora... Oh, claro, tienes razón, Gunter, no he preparado ninguna partida. Está bien, mientras lo hago puedes llevarles a hacerse sus personajes.

EL MAPA DE ESTA AVENTURA

Hemos organizado este libro para que en cada capítulo se trate un tema importante. Después de esta introducción, en el capítulo siguiente te explicaremos cómo crear personajes y te hablaremos un poco sobre los diferentes tipos de personajes que hay según su papel en la historia. En el capítulo tercero (página 58) hablaremos de las reglas de **Hora de Aventuras: juego de rol**. Te explicaremos cómo utilizar los dados y cuándo. Después, hemos preparado un recorrido por el país de Ooo para que lo visites en el capítulo cuarto (página 132). En ese capítulo encontrarás un montón de personajes de la serie de televisión con sus valores de juego, para que puedan hacer apariciones estelares en tus propias historias. El capítulo quinto (página 200) lo hemos dedicado al director de juego y tiene consejos, trucos y sugerencias para dirigir las partidas. Si eres un director de juego veterano de otros juegos igual no te contamos nada que no sepas, pero si este es tu primer juego de rol deberías leerlo con atención. Por último, en el capítulo sexto (página 218), hemos incluido una aventura completa para empezar a jugar y un montón de ideas para que formen una especie de temporada de tu propia serie de televisión de Hora de Aventuras.

Aunque es recomendable que leas cada capítulo al completo una vez comiences, este libro no tiene por qué leerse en el mismo orden en el que te lo presentamos. Puedes «picotear» aquí y allá, aunque si es la primera vez que lees un libro como este te recomendamos seguir el orden y saltarte los capítulos quinto y sexto en el caso de que no vayas a ser el director de juego.

Ahora el juego es tuyo, tron, ¡coge a tus amigos y vámonos!

CAPÍTULO 2
CREACIÓN DE PERSONAJES

Los personajes son la base de cualquier juego de rol, ya que al fin y al cabo son los protagonistas de las historias. Igual que Finn, Jake y compañía viven mil aventuras distintas, los personajes de **Hora de Aventuras: juego de rol** van a sumergirse en muchas historias distintas y disparatadas.

TIPOS DE PERSONAJES

No todos los personajes tienen la misma importancia en las historias y por eso no todos los personajes tienen la misma importancia durante el juego. Ocurre lo mismo que en la serie de televisión: Finn y Jake son los protagonistas principales, seguidos por Marceline, la Princesa Chicle o el Rey Hielo, que también tienen su miga. En cambio, Trompi, el Mayordomo Menta o Don Polvorón son más bien secundarios, y otros seres que pululan por allí y cuyo nombre ni siquiera se menciona son muchas veces simples figurantes. ¿Sabes a lo que me refiero?

Para los propósitos del juego es relevante hacer esta distinción de los personajes de acuerdo a su importancia en la historia, porque no todas las reglas van a aplicarse igual a unos y otros. Esta es la clasificación que hemos hecho:

- **Héroes:** Los personajes que interpretarán los jugadores son héroes. No se trata solo de que sean personajes importantes en la historia, ¡es que son los protagonistas!

- **Personajes principales:** Son otros personajes de importancia y los interpreta el director de juego. Algunos serían héroes si los llevaran los personajes jugadores. Finn, Jake, la Princesa Chicle, la Princesa Bultos, el Rey Hielo, el Lich o Marceline son ejemplos de personajes principales.

- **Personajes secundarios:** Son personajes con un nombre y una personalidad propios, pero en la historia son meros segundones sin importancia. Ocasionalmente pueden ganar algo de protagonismo, pero normalmente permanecen en segundo plano. Por ejemplo, el Mayordomo Menta, Don Polvorón, Trompi y muchos otros son personajes secundarios.

- **Masillas:** Son personajes sin nombre que normalmente aparecen a cholón en grupos grandes. Muchas veces son soldados, bandidos, esqueletos…, ya sabes, secuaces del malo a los que hay que partir la cara rápidamente; pero también pueden ser aldeanos, osos fiesteros y peña de ese tipo.

Notarás que las categorías son permeables y un personaje puede pertenecer a una u otra en diferentes historias. Es igual que en la serie. Si un capítulo nos cuenta el origen del Mayordomo Menta, seguramente él sea un personaje principal de la historia. Si otro nos muestra las andanzas de Trompi para rescatar a Finn y Jake que han sido capturados por unos malosos, entonces seguramente Trompi sea la heroína en ese caso.

El personaje y el jugador

No te líes: el jugador eres tú y el personaje es un ser imaginario que vas a interpretar en las historias que contaréis juntos durante el juego.

Durante la partida, el jugador decide lo que hace el personaje, tira los dados y establece qué otros efectos ocurren. El jugador es participante, pero también narrador de la historia y por eso puede controlar cosas que al personaje le parecerán aleatorias. El personaje toma sus decisiones (bueno, las toma el jugador por él), pero solo las que atañen a lo que hace o dice: no tiene ningún control sobre el mundo que le rodea (más allá del grado en que pueda influir en ese mundo).

Desde la perspectiva del personaje, muchas de las decisiones del jugador parecerán hechos fortuitos, golpes de suerte o lo que sea. Usando las reglas (ver página 65) el jugador podría decidir: «Mi personaje encuentra una linterna entre el tesoro del ogro», mientras que desde el punto de vista del personaje la cosa sería así: «¡Qué suerte que me haya encontrado una linterna justo cuando la necesitaba!».

¿No me estoy explicando? Bueno, a ver qué te parece este ejemplo: un personaje no puede decidir si llueve o no, aunque puede decidir ponerse un chubasquero por si acaso, o puede decidir hacer magia o ciencia para tratar de provocar la lluvia. Pero el jugador que lo interpreta sí puede decidir que llueve (bajo ciertas circunstancias del juego, ya hablaremos de eso más adelante). Encontrarás más información sobre la influencia del jugador en la historia en el capítulo siguiente, en la página 65.

Entonces, mi personaje puede decidir darle una patada a un orco para quitarle su calavera mágica lanzarrayos de la mano, pero es el jugador (o sea yo) quien puede decidir que, al conseguirlo, la calavera se cae y se rompe.

¡Lo has pillado, colega! Ahora bien, otro jugador podría decidir que, al romperse, de la calavera sale un espíritu mazo de chungo, así que mucho ojito, tron.

CREACIÓN DE PERSONAJES

Crear personajes puede ser divertido, pero lo realmente divertido es jugar con ellos. No queremos que tus amigos y tú os tiréis toda la tarde creando personajes para empezar a jugar otro día, queremos que el proceso de preparar los personajes sea rápido e imaginativo y que os permita poneros a vivir aventuras de inmediato. Por eso, hemos diseñado un sistema de creación de personajes realmente rápido, que solo requiere elegir unas cuantas cosas antes de lanzarse al juego. ¡Ni siquiera vais a necesitar la calculadora para hacerlo! Con un lápiz (con goma, que rectificar es de sabios) y una copia de la hoja de personaje (página 236) para cada jugador tendréis suficiente. Vamos a meternos ya en harina, ¿no?

Para crear un personaje de **Hora de Aventuras: juego de rol**, vamos a seguir los siguientes pasos:

* **Concepto.** Una idea general del personaje que queremos interpretar y que nos ayudará a tomar las siguientes decisiones.

* **Atributos.** Determinaremos en qué es bueno nuestro personaje asignando una puntuación a algunos de sus atributos.

* **Proezas.** Elegiremos cosas especiales y molonas que nuestro personaje sabe hacer.

* **Defecto y puntos de Héroe.** Asignaremos estos puntos a nuestro personaje y elegiremos cuál es su punto débil.

* **Equipo.** Elegiremos los cachivaches con los que nuestro personaje empieza sus aventuras.

* **Detalles finales.** Le pondremos nombre y completaremos otros detalles del personaje.

Concepto: ¿quién quieres ser?

El concepto de personaje es tu idea previa de qué quieres interpretar en el juego. En **Hora de Aventuras** puedes ser un chuche de Chuchelandia, un animal parlante, un humanoide de fantasía, un ser elemental, un robot viviente y sintiente… ¡Puedes ser lo que quieras!

El País de Ooo está poblado por una increíble variedad y cantidad de seres diferentes, por no hablar de los habitantes de otras dimensiones cercanas, como el Espacio Bultos o la Nochesfera. ¡La imaginación es el único límite a cómo puede ser tu personaje del juego! El capítulo 4 está lleno de variopintos personajes de Ooo

que pueden servirte de inspiración si no me crees cuando te digo que tu personaje podría ser prácticamente cualquier cosa que se te ocurra.

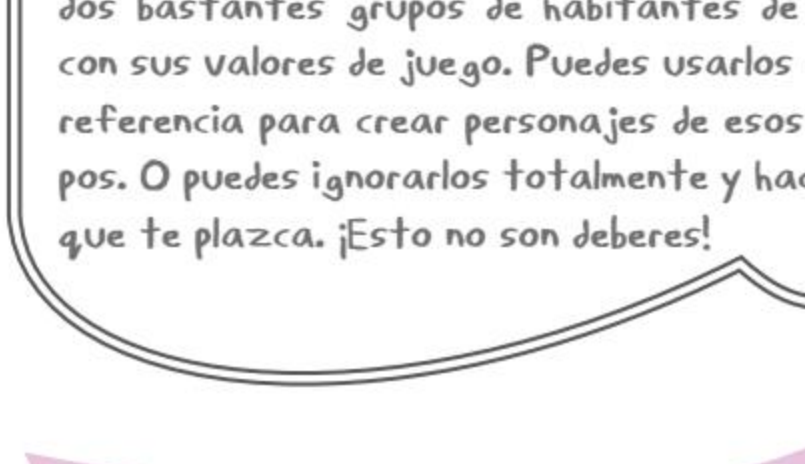
La mayoría de los personajes son aventureros que recorren Ooo buscando mazmorras y metiéndose en líos, pero también podrían ser cortesanos que aconsejan a una princesa sobre los problemas de su reino, detectives que resuelven misteriosos casos de ciudad en ciudad, magos enfrentados a una conspiración de las fuerzas oscuras o una loca mezcla de todo ello. Si vuestro director de juego tiene alguna idea previa para el tipo de aventuras que vais a correr, quizás tenga sugerencias o restricciones sobre el tipo de personajes que podéis crear. ¡Hazle caso, sabe lo que dice!

No es obligatorio ni nada de eso, pero una parte molona de crear el personaje es hacer un dibujo del mismo. Inspírate en otros personajes de **Hora de Aventuras** o deja tu imaginación sin frenos y haz un retrato del personaje a color, en blanco y negro o como quieras. Hay un hueco en la hoja para eso, así que andas regular de excusas para escaquearte.

O sea, que si quiero mi personaje puede ser una mazorca que se transforma en lobo cuando se asusta, ¿no?

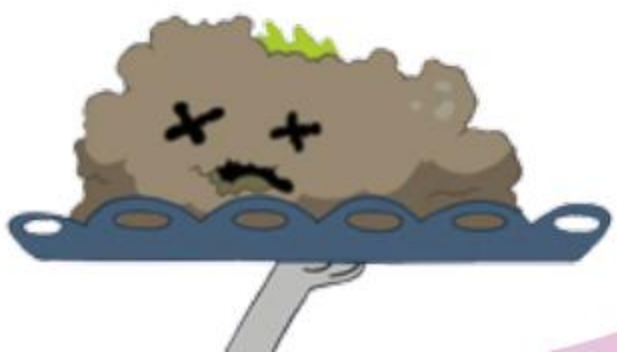
• CONCEPTO •
MAZORCA QUE SE TRANSFORMA EN LOBO CUANDO SE ASUSTA

¡Cualquier cosa que se te ocurra, PB!



• RAZAS Y CLASES •

No hay razas y clases de personaje en **Hora de Aventuras: juego de rol,** no existe una lista de opciones para que elijas porque cualquier cosa es posible. Haz tu personaje totalmente a medida desde cero, ya verás que es muy sencillo. Ahora bien, igual te estás planteando si todos los habitantes del Reino de Fuego tendrán en común algún poder ígneo o si todos habitantes del Espacio Bultos flotan. La respuesta es... lo que tú quieras. El País de Ooo es demasiado loco para darte una respuesta 100 % contundente a esto, así que haz lo que te parezca más divertido en cada caso. En la sección «Razas y criaturas» de la página 166 tienes listados bastantes grupos de habitantes de Ooo con sus valores de juego. Puedes usarlos como referencia para crear personajes de esos grupos. O puedes ignorarlos totalmente y hacer lo que te plazca. ¡Esto no son deberes!



Atributos

Todos los personajes del juego de **Hora de Aventuras** tienen nueve atributos que determinan en qué cosas destacan sobre el resto. Algunos son más fuertes, otros son más listos, algunos son mejores en combate y otros lo son en escaquearse y pasar desapercibidos. Cada atributo sirve para una cosa distinta y cada personaje sobresaldrá en unos pocos atributos y será mediocre en el resto. ¡No se puede ser bueno en todo!

Los atributos de **Hora de Aventuras: juego de rol** son los siguientes:

Apañado: Un personaje Apañado siempre lleva la herramienta adecuada para cada ocasión en su bolsa, mochila o zurrón. O sabe improvisarla con cosas que se encuentre en el camino. Los personajes Apañados inventan y reparan máquinas, y siempre están preparados para lo que se presente.

Broncas: Para atacar y defenderte usarás el atributo Broncas. Si tu personaje es un Broncas, será bueno luchando con y sin armas.

Cachas: La fuerza, la agilidad y la resistencia de tu personaje se representan mediante el atributo Cachas. Si tu personaje es Cachas, se le dará bien correr sin cansarse, comerse cosas enteras, levantar pesos y romper puertas.

Cerebrito: Es la cultura y el razonamiento del personaje. Un Cerebrito tendrá un conocimiento enciclopédico de muchas cosas: ciencia, historia de Ooo, medicina... y será bueno recordando datos útiles, haciendo fórmulas científicas y curando a la gente.

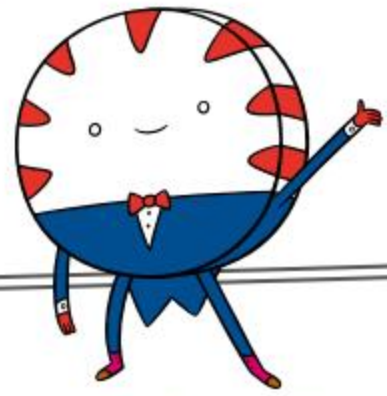
Enrollado: Este atributo indica lo bien conectado que está el personaje, a quién conoce y quiénes le conocen a él. Un personaje Enrollado será muy conocido, tendrá muchos colegas y conocerá a gente que conoce a gente, ya sabes a lo que me refiero.

Espabilado: Representa la astucia y la percepción del personaje. Un personaje Espabilado será difícil de engañar y notará los detalles de las cosas que ocurren a su alrededor, será difícil de sorprender y será bueno con los puzles y los acertijos.

Farolero: Este atributo encarna la sutileza y la capacidad de ocultar las intenciones. Se usa para mentir, esconderse, robar y actuar sin que te vean o sepan de qué vas. Si tu personaje es Farolero, se le dará bien engañar a otros.

Majo: Un personaje Majo es simpático y carismático, convence a los demás fácilmente y resulta atractivo e interesante. Durante el juego usarás Majo para hacer que otros personajes hagan lo que quieras, pero también para animarlos o ligar con ellos.

Tozudo: Este atributo representa la fuerza de voluntad y de espíritu del personaje, su capacidad para resistir la influencia de los demás y su conexión con lo místico. Los personajes Tozudos son difíciles de manipular y buenos con las movidas mágicas.



ATRIBUTOS: • REPARTIENDO PUNTOS •

Igual te parece demasiado rígido que todos los personajes tengan tres atributos con puntuaciones de 5, 4 y 3. A nosotros nos gusta así, pero oye, te comprendemos, así que vamos a darte otra alternativa para hacerlo: elige entre dos y cuatro atributos y reparte seis puntos entre ellos (recuerda que todos empiezan con una puntuación de 2, de modo que si le pones 2 puntos extra a un atributo tendrás un 4). Eso sí: no subas ningún atributo por encima de 5 (o 6, si a tu director de juego le parece bien que seas la repera en eso). Y ya está, parece bastante fácil también, ¿verdad?

Para crear tu personaje, decide los tres atributos en que destacará. Anota los tres atributos en la hoja de personaje y asígnales puntuaciones de 5, 4 y 3. Al atributo en el que quieras que el personaje sea mejor ponle una puntuación de 5, al segundo dale una puntuación de 4 y al tercero asígnale 3 puntos. En todos los demás atributos (que no estarán apuntados en la hoja) el personaje tendrá 2 puntos.

Vale, quiero que mi mazorca sea superfuerte, o sea, que le voy a poner Cachas 5. Va a ser tonta de remate, pero cabezona, así que le pongo Tozuda 4. Y quiero que sea simpática, o sea, que le cae bien a la gente porque es adorable, así que le pongo Maja 3.

Un personaje mazo de guapo...

Proezas

Las proezas son capacidades especiales que tienen los personajes. Pueden ser poderes mágicos, como la capacidad de levantar a los muertos o de cambiar de tamaño, o más mundanas, como ser bueno con la espada o saber ligar enseñando los músculos. En realidad, con tantas criaturas y especies locas por el País de Ooo, a veces resulta difícil decir lo que es mágico y lo que no. Desde el punto de vista de un humano, las criaturas del Reino de Fuego podrían parecer mágicas, pero para ellas ser de fuego es tan natural como respirar para Finn. Total, que a veces resulta complicado saber cuándo algo es un poder mágico o cuándo es una capacidad natural, así que hemos puesto la etiqueta «mágica» a las proezas que a nosotros nos parecen cosa de magia.

Las proezas mágicas son normalmente algo mejores que las no mágicas, pero son más difíciles de usar o controlar y se pueden anular de algún modo (como cuando el Rey Hielo pierde sus poderes si le quitan la corona). Tenlo en cuenta, porque si te centras demasiado en este tipo de proezas, tu personaje puede parecer más potente, pero también verse en apuros muy serios y quedarse en paños menores en situaciones que anulen su magia.

Cada proeza pertenece a uno de los atributos que hemos explicado antes, así que hay proezas de Cachas, proezas de Espabilado, proezas de Cerebrito, etc. Tu personaje va a tener proezas de los atributos que has elegido en el paso anterior. Concretamente va a tener un espacio de proeza en el atributo con puntuación 3, dos espacios en el atributo con puntuación 4 y tres espacios en el atributo con puntuación 5.

¿Que qué es esto de los espacios? Verás, algunas proezas son más poderosas que otras, porque son más versátiles (una única proeza permite hacer más cosas) o porque son más potentes (la proeza tiene un efecto más poderoso que el de otras). Así que mientras que las proezas normales ocupan un espacio, estas proezas **poderosas** ocupan dos espacios, es decir que cuentan como dos proezas normales. Por ello, en el atributo con puntuación 3, como solo tienes un espacio, únicamente puedes tener una proeza normal; pero en el atributo con puntuación cuatro, que tiene dos espacios, puedes tener dos proezas normales o una proeza poderosa. Y en el atributo con puntuación 5, que tiene tres espacios, puedes tener tres proezas normales o una proeza normal y otra poderosa. En la lista de proezas de la página 32 y siguientes hemos señalado con el icono del rayo a las proezas poderosas.

Tienes una completa descripción de las proezas al final de este capítulo, en la página 33 y siguientes. También encontrarás unas guías para crear tus propias proezas con ayuda del director de juego en la página 32. Las proezas que te ofrecemos en este libro son solo un montonazo de ejemplos, pero podría haber muchísimas más que no se nos han ocurrido. Igual en los primeros personajes que hagas prefieres elegir proezas de la lista que te proponemos en el libro y dar el salto a inventártelas tú cuando le hayas cogido un poco el tranquillo al juego.

CONSEJOS • PARA ELEGIR PROEZAS •

Elegir proezas es una cosa muy personal y no queremos entrometernos, ¿eh? Sin embargo, para tus primeros personajes vamos a darte algunos consejos que igual te resultan de ayuda. Lo primero que deberías tener en cuenta es que hay bastantes proezas que sirven para usar un atributo en lugar de otro en determinadas circunstancias. Esto puede ayudarte a sacarle partido a tus atributos destacados para hacer con ellos cosas importantes, como defenderte, atacar o curar. De hecho, si Broncas no es uno de tus atributos destacados, asegúrate de que tienes alguna proeza que te permita defenderte con otro atributo en ciertas circunstancias: no querrás tener dos dados de defensa nada más cada vez que alguien intente soltarte un tortazo.

En general, intenta compensar tus carencias con proezas que den versatilidad a tus atributos. Pero tampoco te obsesiones por abarcarlo todo, porque no será posible, así que cubre lo más básico y busca también algo en lo que especializarte. Algo muy concreto, pero en lo que seas muy bueno gracias a una o dos proezas bien escogidas. ¡Eso te hará único en ese campo!

Por cierto, algunas proezas se parecen, aunque su efecto en las reglas sea distinto, su efecto global en el juego puede ser similar. Estas proezas hacen que el personaje sea muy especializado si se combinan entre sí, que era nuestro objetivo al incluirlas, pero también hacen que se pueda conseguir el mismo propósito de varias maneras distintas. Oye, en la variedad está el gusto. En los personajes descritos en la página 134 y siguientes hemos elegido en cada caso las proezas que a nosotros nos parecía que les pegaban más, es decir, que representaban mejor su espíritu en la serie de televisión. ¿Se podrían haber hecho de otra manera? Pues sí, eligiendo otras proezas distintas pero con efectos parecidos. ¿Te gustan más de otra manera? ¡Pues adáptalos a tus gustos!

Esto de las proezas no lo entiendo muy bien.

Qué va, tron, es muy fácil. Ya verás como lo pillas enseguida.

Resumiendo: Revisa la lista de proezas (página 33) o la guía para diseñar nuevas proezas (página 32) y elige las que quieras para tu personaje. Recuerda que tienes un espacio para proezas en el atributo con puntuación 3, dos espacios en el atributo con puntuación 4 y tres espacios en el atributo con puntuación 5.

Vale, entonces, si lo he entendido bien, mi personaje tiene un espacio para proeza en Majo, dos en Tozudo y tres en Cachas. ¿Es eso?

Totalmente, PB.

Bueno, pues a ver. O sea, mi mazorca es «Monísima» (página 50) que es una proeza de Majo. Además tiene que tener «Forma monstruosa» (página 52) para convertirse en lobo y todo eso... Y había pensado además que fuera «Bruta» (página 38), que es una proeza de Cachas porque, porque... o sea, bueno, pues porque le pega y ya.

Estupendo, entonces te queda un espacio de proeza en Tozudo y dos espacios en Cachas.

Vale, pues me leo otra vez la lista. Cuántas cosas... Vale, quiero que tenga «Pánico explosivo», que es de Cachas, pero que no pierda sus niveles de salud al explotar. ¿Eso puede ser?

Mmm, vale, pero entonces tampoco se puede evitar la explosión gastando un punto de Héroe. Lo llamaremos «Pánico explosivo superficial» y va a ser una proeza poderosa y, por tanto, ocupa tus dos espacios restantes en Cachas. Ya solo te falta llenar el espacio libre en Tozudo.

Muy bien, pues en ese espacio quiero algo que refleje que el personaje es bastante terco y no hay quien le convenza... Vale, le pongo «Cabezona» (página 51).

Estupendo, vamos a resumir entonces: Cachas 5 con las proezas «Bruta» y «Pánico explosivo superficial» (que nos hemos inventado a partir de «Pánico explosivo» y ocupa dos espacios); Tozuda 4 con «Forma monstruosa» y «Cabezona»; y Maja 3 con la proeza «Monísima».

• EL TAMAÑO DEL PERSONAJE •

En el País de Ooo hay seres de todos los tamaños imaginables, por lo que tu personaje podría ser diminuto como un bicho o enorme como una montaña, pero hasta ahora estamos asumiendo que tu personaje es de tamaño mediano. El concepto de tamaño mediano es muy laxo (abarcaría desde BMO hasta Lady Arcoiris), de forma que no tienes por qué preocuparte de los tamaños ahora. Haz que tu personaje sea lo bastante grande como para que no quepa en un cubo y lo bastante pequeño como para que pueda entrar sin problemas por las puertas de las casas, y será de tamaño mediano.

Ser más grande o más pequeñín tendrá efectos sobre el juego. Los grandes son más fuertes y resistentes y parecen más amenazadores, pero les resulta más difícil esconderse. Los pequeños, en cambio, son menos fuertes, pero tienen tendencia a resultar adorables y se esconden maravillosamente cuando quieren.

En resumen, ser más grande o más pequeño tendrá ventajas y desventajas sobre ciertos aspectos del juego. Haz tus primeros personajes medianos y, cuando tengas más control sobre las reglas, prueba a hacer personajes de otros tamaños: los efectos concretos de cada tamaño posible los tienes en la página 125.

Defecto y puntos de Héroe

El defecto es la seña del héroe y nuestros personajes son los héroes de la historia, ¿no? Bueno, algo parecido. El caso es que un defecto hace más interesante al personaje, nos muestra su lado vulnerable, su tierno interior. Esas cosas, ya sabes. Durante el juego, el defecto limitará al personaje y le pondrá en apuros. ¡Menuda faena!, ¿no? ¡Pues no! Bueno, sí, pero la verdad es que ese tipo de complicaciones lo hacen todo más divertido. Durante el juego, enfrentarse a su propio defecto hará que el personaje consiga puntos de Héroe. Solo los personajes principales (incluidos los héroes) tienen defecto: los personajes secundarios y los masillas no dan la talla.

¿No hemos hablado todavía de los puntos de Héroe? Digamos de momento que son unos puntos que permiten que el personaje haga cosas excepcionales y que pueda superar sus propias limitaciones. Querrás tener todos los puntos de Héroe posibles durante el juego y sobre todo se consiguen enfrentando al personaje a su defecto, así que si estabas pensando en elegir un defecto raro y poco frecuente que no te moleste en las partidas, pues… no es una buena idea. Por otro lado un defecto que te limite a cada paso que das y que te impida hacer hasta las cosas más normales tampoco es muy recomendable. Algo intermedio es lo que necesitas: que te ponga en apuros una o dos veces por aventura, pero no más.

En la página 80 encontrarás los usos de los puntos de Héroe y un poco más adelante información sobre cómo se obtienen cuando el defecto del personaje entra en juego. De momento te vale con saber que el personaje comienza el juego con cinco puntos de Héroe.

Lo siguiente que debes saber sobre estos puntos te va a parecer de lo más lógico: solo los héroes tienen puntos de Héroe. Los personajes que maneja el director de juego, incluso los principales, no los necesitan. Para más información, échale un ojo al cuadro «El director de juego y los puntos de Héroe» de la página 212.

Como ocurre con las proezas, puedes inventarte tus propios defectos, acordando con el director de juego sus consecuencias sobre el personaje. Asegúrate de que el defecto sea lo bastante molesto como para suponer un reto durante el juego, pero también de que haya un modo de enfrentarse a él y obtener puntos de Héroe al hacerlo. Si no se te ocurre nada, que no sea por falta de ejemplos: la siguiente lista de defectos recoge las cosas más comunes que se nos ocurren. Elije uno, personalízalo como pida su descripción y listo.

* **Compulsión:** El personaje se siente impulsado a comportarse de una forma determinada. Esto puede ser comer pasteles, secuestrar princesas, batirse en duelo en los puentes o bailar con el más guapo de la fiesta. Cuando se presente la oportunidad de caer en su compulsión, el personaje queda concentrado (página 119) durante toda la escena en cualquier acción que le conduzca a su compulsión, hasta que la realice al menos una vez en la historia. Si alguien o algo impide al personaje realizar su compulsión, entonces se pondrá furioso (página 122) durante una escena. El personaje gana un punto de Héroe si ignora su compulsión en favor de ayudar a otros, hacer algo heroico, etc.

* **Dependencia:** El personaje necesita una cosa especial para vivir, como el azúcar, los besos de unicornio, bañarse en zumo de cereza o el miedo de los demás. El personaje debe exponerse al menos una vez al día (o por historia, lo que mejor encaje) a aquello a lo que es dependiente o, si no, perderá un nivel de salud. Gana un punto de Héroe cada vez que renuncia voluntariamente a su dependencia por un fin superior: salvar a otro personaje, ayudar a un inocente, etc.

* **Ilusión:** El personaje tiene una creencia personal ilusoria, es decir, cree a pies juntillas algo que no es cierto y lo ha convertido en algo muy importante en su vida. Por ejemplo, podría creer que es el mejor espadachín del País de Ooo, que tiene sangre

de dragón o que la Princesa Chicle está enamorada de él. Ni que decir tiene que la ilusión solo es un defecto si esta creencia es importante para el personaje y, al mismo tiempo, es falsa: si realmente tiene sangre de dragón o si creer que la tiene no le afecta en su vida, entonces no es un defecto. El personaje queda confundido (página 120) una escena si se produce cualquier acontecimiento que choque contra su ilusión (por ejemplo, que pierda un combate a espada cuando se creía el mejor espadachín de Ooo o que la Princesa Chicle no quiera ir al cine con él si creía que la tenía loquita). Pero, ojo, que en la escena siguiente el personaje ya habrá racionalizado lo ocurrido para que encaje en su ilusión (creerá que se ha dejado ganar como parte de un plan o que la princesa le ha dicho que no para darle celos). El personaje gana un punto de Héroe cuando se enfrenta a su ilusión para evitar que otros sufran o sean dañados.

* **Incompetencia:** El personaje es torpe y negado para una determinada acción a su elección, o se ve imposibilitado de realizar la acción por razones personales o mágicas. Por ejemplo, podría ser un pacifista (incompetencia para atacar), ser un paquete para los temas científicos (incompetencia para ciencia) o estar mágicamente obligado a decir la verdad (incompetencia para engañar). Para la acción en la que es incompetente, el personaje tira solo un dado (sin importar su puntuación en el atributo correspondiente) y solo obtiene éxito con 5 o 6. Gana un punto de Héroe cuando se pone en peligro tratando de hacer aquello en lo que es incompetente para ayudar a los demás o para hacer algo bueno.

* **Miedo:** Algo asusta al personaje. Cuando el objeto de su miedo está presente, el personaje queda automáticamente asustado (ver página 118). Además cualquier acción contra él que contenga éxitos chachis puede utilizarse para dejarle paralizado un turno (ver página 73). Por ejemplo, Finn tiene miedo al mar. Otros miedos posibles son: las sandalias, los vampiros, las multitudes o los bigotes. El personaje gana un punto de Héroe si se enfrenta a su miedo para salvar a otro personaje o para hacer algo justo y necesario.

* **Obligación:** El personaje tiene un código moral, un juramento o un compromiso semejante que le obliga a actuar de cierta forma bajo determinadas circunstancias. Podría ser el juramento de ayudar a todos los que se encuentren en peligro, como tiene Finn, de probar todas las salsas que pueda o de nunca decir no a una fiesta. Si el personaje incumple su obligación, queda en el estado de bajona (ver página 120), pierde todos sus puntos de Héroe y no puede ganar más ni librarse del estado hasta que no compense de algún modo el incumplimiento de su obligación.

El personaje gana un punto de Héroe si sigue su obligación y eso le pone en apuros serios, o si la incumple porque eso favorece a un bien mayor.

* **Vulnerabilidad:** Alguna sustancia o circunstancia que es inocua para la mayoría es dañina para el personaje. Cuando el personaje está expuesto a su vulnerabilidad tiene que hacer una acción de aguantar (página 95) a dificultad 1 y pierde un nivel de salud si falla. Marceline es vulnerable al sol, pero otras vulnerabilidades podrían ser: la comida picante, las lágrimas, las canciones marchosas o el zumo de pera. El personaje gana un punto de Héroe si por realizar un acto heroico resulta dañado por su vulnerabilidad.

* **Susceptible:** El personaje es especialmente susceptible a algún tipo de acción, normalmente social. Por ejemplo, es asustadizo y meterle miedo es más fácil de lo normal, o es crédulo y engañarle es más fácil de lo habitual. Para todas las reacciones a la acción a la que el personaje es susceptible, este tira un único dado (independientemente de su puntuación en el atributo correspondiente) y solo tiene éxito con 5 o 6. El personaje gana un punto de Héroe si su susceptibilidad le pone en apuros por querer hacer algo noble o heroico.

Molaría que la mazorca fuera susceptible al miedo, o sea, que se la asusta con facilidad, ¿no?

• DEFECTO •

SUSCEPTIBLE AL MIEDO (SE ASUSTA CON FACILIDAD)

Es decir, que es fácil de asustar y explota cuando se asusta, ya veo...

Jijiji.

Equipo

Todo aventurero que se precie llevará una bolsa o mochila llena de cachivaches útiles, ¿no? Pues sí, pero no tienes que preocuparte de hacer una lista exhaustiva de todo lo que lleva tu personaje. Para eso, entre otras cosas, sirve el atributo Apañado: durante el juego podrás utilizarlo para sacar de tu mochila el objeto necesario para cada situación o para improvisar algo que se le parezca.

Ahora bien, hay piezas de equipo singulares, especiales, de las que el personaje no se separa normalmente y que forman parte de su identidad: la espada que le regaló su abuela, su caja de herramientas, su libro de ciencia preferido, su bajo-hacha, etc. Puedes elegir un objeto inicial para cada atributo destacado de tu personaje, siempre que el objeto tenga relación con el atributo en cuestión: una espada o una pistola láser para Broncas, una zapatillas de correr para Cachas, un ordenador para Cerebrito, unos prismáticos para Espabilado, una caja de herramientas para Apañado, etc.

Un personaje normal tendrá tres objetos iniciales, cada uno de +1 al atributo correspondiente. Si lo deseas, puedes cambiar todos tus objetos iniciales por un único objeto que proporcione +2 a uno de tus atributos destacados. Además, con el permiso del director de juego, esto puede completarse con algún objeto que tenga más valor dramático que de reglas, es decir, con objetos que no den ninguna bonificación a los atributos: el medallón de tu tía abuela o la camiseta de esa amiga especial a la que le has cogido tanto cariño…

Bueno, pues entonces paso del estúpido yelmo. La calabaza es morada con una estrella amarilla.

• EQUIPO •

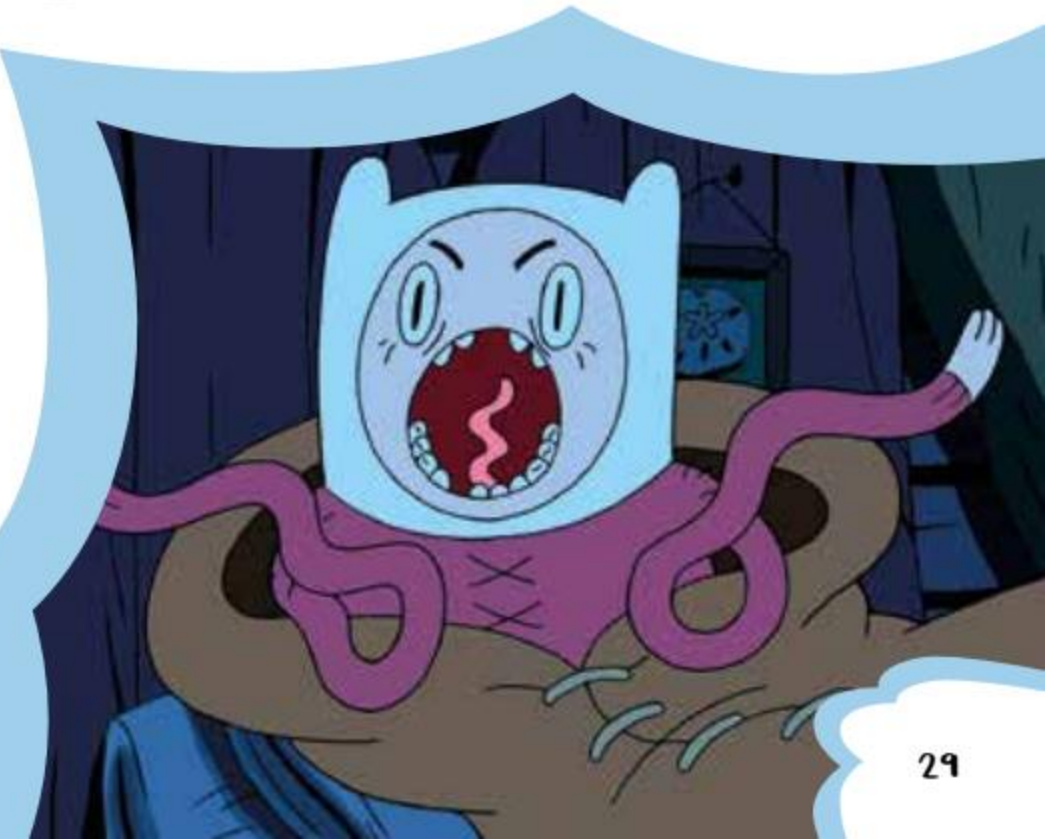
- CUCHILLOS
- BOLSA EN BANDOLERA
- CALABAZA CON AGUA
- ESPEJO

Quieres decir que es...

...o sea, muy bonita, exacto.

Vale, ¿sabes estos pinchos que se usan para coger a las mazorcas por los extremos? Bueno, pues esas son mis armas, o sea, como los cuchillos esos alargados de los ninjas. Además, llevo una mochila. No, una bolsa en bandolera, una calabaza con agua, un espejo y un yelmo.

De acuerdo, los cuchillos que dices van a dar +1 a atacar y +1 a la reacción ante el ataque cuando se usan los dos, pero solo +1 a una de las dos cosas si se tiene nada más uno de ellos. El yelmo ignora un nivel de salud de daño que recibas, pero resta 1 a tus acciones de perspicacia y buscar, y a las reacciones contra acciones de acechar.



Detalles finales

¡Ya casi estamos! Solo nos falta responder unas pocas preguntas para estar listos para irnos de aventuras…

¿Cómo se llama tu personaje? ¿Tiene apellido o un sobrenombre? El nombre del personaje puede ser divertido o serio y rimbombante, pero seguro que quieres que sea fácil de pronunciar y recordar… a no ser que el chiste sea precisamente que no lo es.

¿A qué se dedica? Puede que sea un aventurero vagabundo que va por el País Ooo deshaciendo entuertos, pero también puede que esa sea solo parte de su vida y que el resto del tiempo tenga un «trabajo normal»: enterradora, mago de la corte, princesa, cocinero real, gladiadora, etc.

¿Cómo conoce a los demás personajes del grupo? Quizás vayan a conocerse en la primera aventura, pero muchas veces funciona mejor que los personajes tengan un pasado común anterior al comienzo de sus andanzas. ¿Se criaron juntos? ¿Se salvaron la vida mutuamente? Habla con los demás jugadores y cread juntos un tejido sólido para vuestro grupo de personajes.

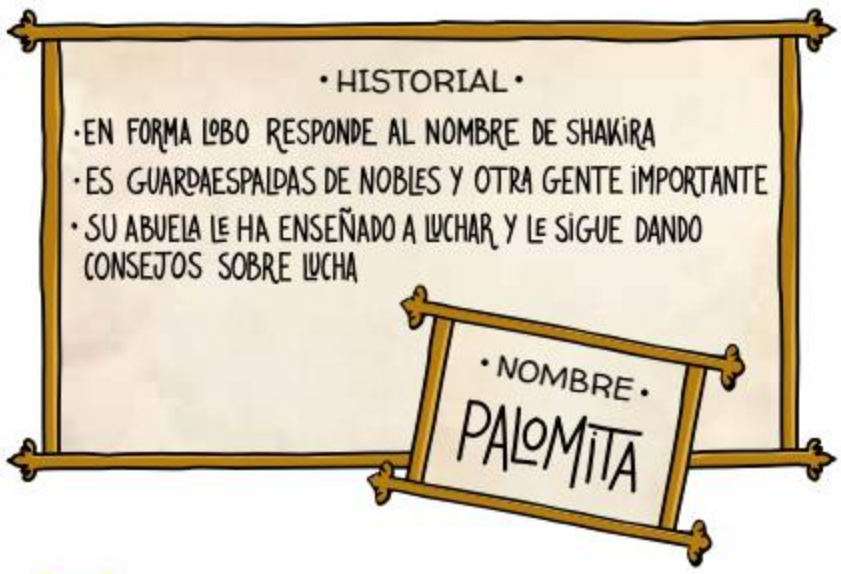
Tío, tú y yo somos hermanos.

Y que lo digas, tron.

¿El personaje tiene familia u otros amigos importantes? Quizás esto prefieras resolverlo durante el juego y que se vaya descubriendo en las aventuras que se avecinan. A nosotros nos encanta hacerlo así, pero entonces tendrás que darle al director de juego algo de manga ancha al respecto para que pueda sorprenderte durante las partidas. Por supuesto, funcionará mejor si das algún detalle, aunque sea vago, del tipo «tu madre os abandonó a tu padre y a ti cuando eras pequeño para protegeros de sus enemigos». En todo caso, recuerda que **Hora de Aventuras** tiene mucho de comedia y cero de melodrama: nadie viajará con su mono pasando penurias en busca de su madre, a no ser que en el proceso les ocurran historias delirantes.

¿Has hecho ya el dibujo? ¡Venga, que te lo dijimos en el paso uno!

Mi mazorca lobo se llama Palomita, pero en forma lobo responde al nombre de Shakira. Es guardaespaldas de nobles y otra gente importante. Los demás personajes podrían haberla contratado para que los proteja, o sea, porque es una tía dura y tal. No he pensado nada sobre su familia, pero creo que sería total que su abuela le haya enseñado a luchar y que todavía le dé consejos de lucha y todo eso.



Muy bien, PB. Pues solo te falta el dibujo, déjame ver…

El estúpido dibujo no me sale, o sea, quería que estuviera superbien definido y es un churro.

Que va PB, ¡mola mazo!

¿Qué más hay en mi hoja de personaje?

Además de los apartados que te hemos dicho que rellenes, te habrás dado cuenta de que en tu hoja de personaje hay algunas cosas más:

* **Casillas de salud:** Cada personaje tiene cuatro casillas de salud. Conforme vaya recibiendo daño, irá tachando casillas. Pero no te preocupes, ¡también las puede recuperar! Por eso es importante tener una goma de borrar. Encontrarás más información sobre esto en la página 74.

* **Estados:** Cuando un personaje se asusta, se cansa o se pone muy contento, recibe un estado. Los estados modifican al personaje haciendo que le sea más fácil o más difícil realizar ciertas acciones. En la página 68 tendrás más información sobre esto.

* **Puntos de Experiencia:** Toda aventura tiene su recompensa. Por ello, conforme corras aventuras en el País de Ooo, recibirás puntos de experiencia con los que mejorar a tu personaje para que sea aún más molón. Para más información, échale un ojo a la página 90.

Recuerda, estos apartados no tienes que rellenarlos ahora mismo, sino que están pensados para que reflejes lo que le pasa a tu personaje a lo largo de las aventuras.

LISTA DE PROEZAS

A continuación te ofrecemos una lista de proezas organizadas por el atributo al que corresponden. En cada proeza, junto a su nombre, aparecen el icono del atributo al que pertenece y hasta tres símbolos adicionales:

Indica que se trata de una proeza poderosa y, por tanto, ocupa dos espacios de proeza.

Representa que se trata de una proeza mágica y, por ello, su funcionamiento, sus efectos y demás se consideran mágicos.

Indica que al escoger la proeza se debe especificar algo: su ámbito de funcionamiento, alguna limitación, etcétera.

En cada proeza ofrecemos una pequeña descripción de su funcionamiento y se incluyen indicaciones sobre qué se debe especificar al elegir la proeza, como por ejemplo qué tipo de acción debe considerarse en su funcionamiento.

• DISEÑAR TUS PROPIAS PROEZAS •

Estamos seguros de que esta lista te inspirará para desarrollar tus propias proezas como variaciones de las existentes, pero en todo caso queremos darte unos pequeños consejos al respecto.

En primer lugar considera las proezas como una excepción a las reglas. Cada proeza introduce una forma de saltarse una regla del juego que solo puede utilizar el personaje que posee la proeza. Ese es un poco el espíritu que hay tras su diseño. Ejemplos de esto son utilizar un atributo en una acción mientras que las reglas dicen que se usa otro, obtener éxito en cierta acción con 3 o más en lugar de con 4 o más, etcétera.

Considera que cada proeza normal solo puede hacer una cosa, solo puede introducir una pequeña variación. Si la variación de la proeza te parece muy fuerte o descompensada, entonces haz que la proeza tenga una limitación significativa: que solo se aplique a casos muy específicos o que haya que gastar un punto de Héroe para utilizarla, por ejemplo.

Si tienes una proeza cuya variación de las reglas es bastante poderosa y no quieres que tenga limitación, haz que sea una proeza poderosa. De hecho, muchas de las proezas de esta lista pueden convertirse en proezas poderosas eliminando sus limitaciones. También puedes hacer que una proeza sea poderosa aumentando su efecto o añadiendo un efecto adicional.

Apañado

Armas improvisadas

Eres capaz de luchar con cualquier cosa que esté a tu alcance: una silla, una tarta e incluso un calcetín son armas terribles en tus manos. Siempre que puedas usar los objetos que te rodean o sacar cosas de tu bolsa o mochila para defenderte, puedes usar Apañado en lugar de Broncas para la acción de atacar.

Arma incorporada

El personaje tiene un arma incorporada en su cuerpo o en su armadura: puede ser una espada retráctil en el brazo, un rifle láser en el hombro o cualquier cosa que se te ocurra. Para usar su arma incorporada, el personaje utilizada Apañado en lugar de Broncas, pero con las modificaciones habituales del arma.

Bien equipado

Siempre vas preparado para cualquier situación. Añade un +1 a cualquier tirada de la acción equiparte.

Blindado

Tienes partes metálicas que protegen tus zonas blanditas, quizás porque eres un robot acorazado o un ciborg, o porque siempre llevas una armadura mecanizada. Reduces en un nivel de salud todo el daño recibido, excepto el mágico.

Buenas ideas

Tienes ideas muy buenas para nuevos inventos. Recibes un +2 a las acciones de inventar.

Chapuzas

Eres un maestro de parchear los chismes rotos. En cualquier acción de reparar obtienes éxito con 3 o más en lugar de con el 4 o más habitual.

Desmontar

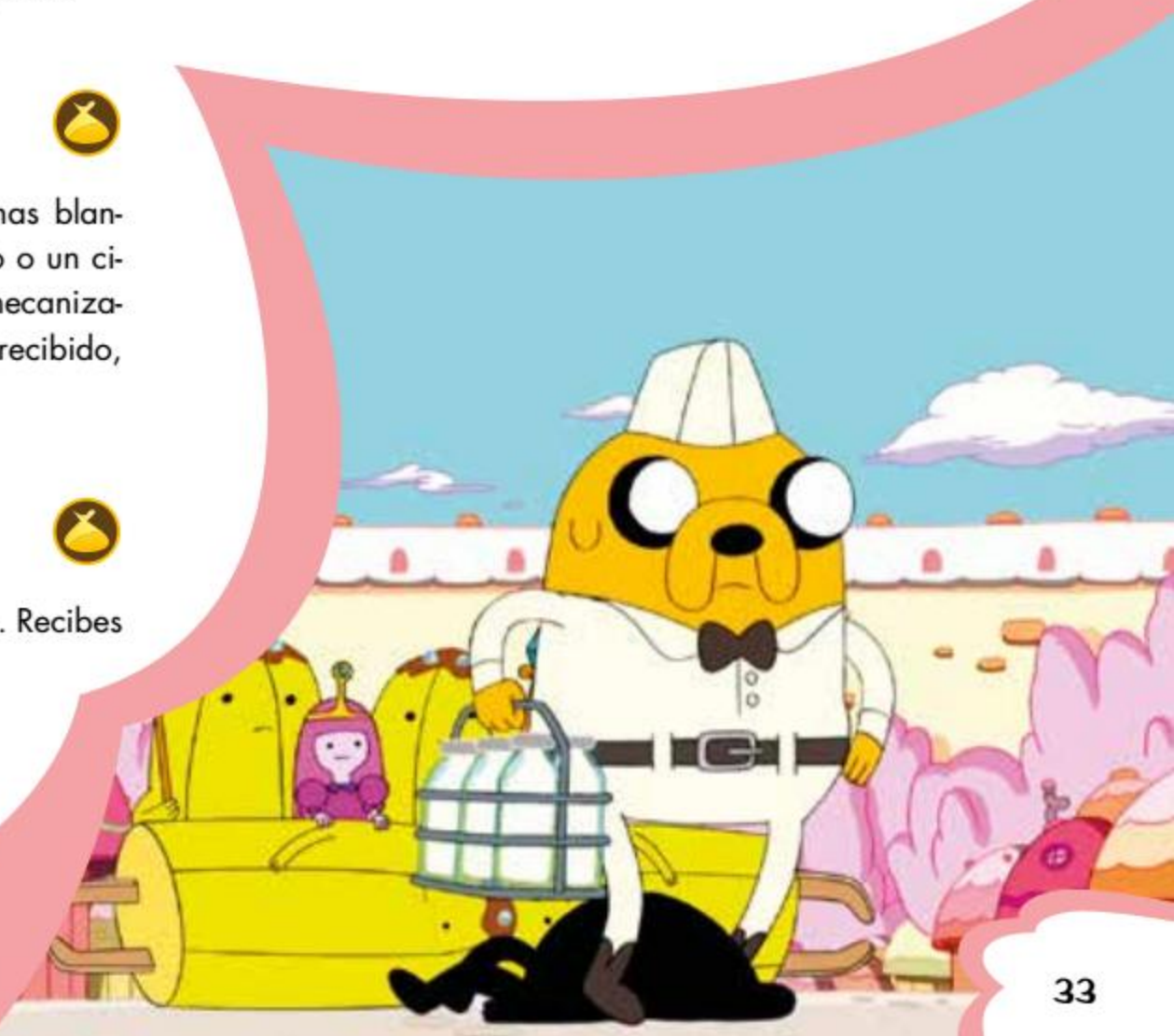
Se te da guay reducir los objetos a sus componentes: sabes qué tornillo hay que quitar o en qué pieza hay que empujar para desmontar objetos de todo tipo. Puedes usar Apañado en lugar de Cachas para acciones de liberarse, obstaculizar y romper.

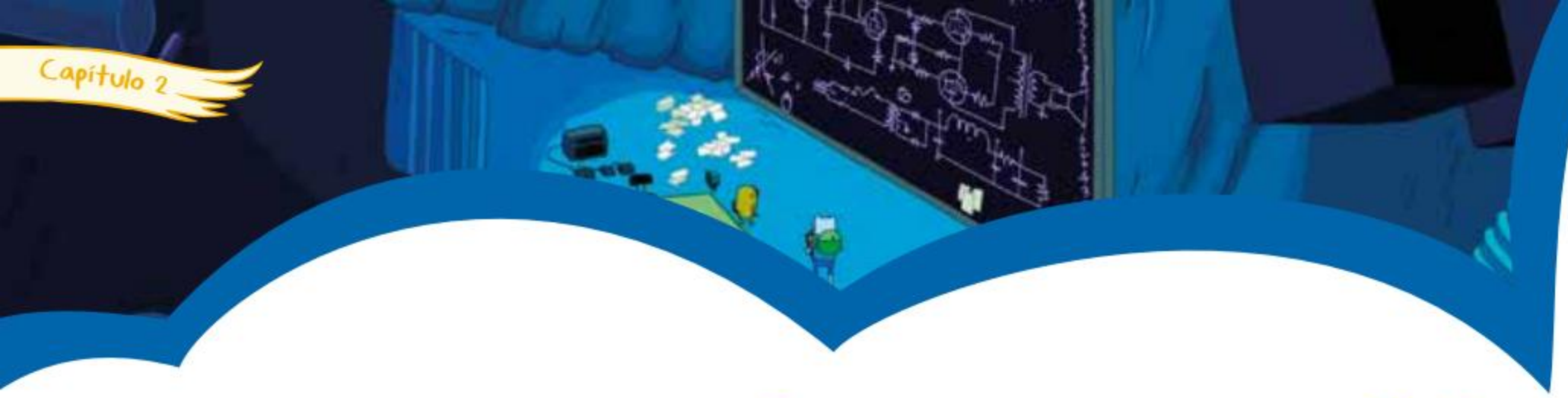
Disco duro

Tu cerebro es mecánico o electrónico y es capaz de grabar la información que recibes para consultarla luego. Puedes usar Apañado en lugar de Cerebrito en todas las acciones de recordar.

Dispositivo de camuflaje

Tienes un mecanismo de ocultación que te cambia el color para confundirte con el entorno, que crea un campo de distorsión para impedir que los demás te vean o alguna otra cosa molona de ciencia ficción. Puedes utilizar Apañado en lugar de Farolero en acciones de esconder.





Equipamiento mágico

Cuando haces una acción de equiparte y obtienes éxitos chachis, puedes usarlos para que el objeto conseguido tenga proezas mágicas. Necesitas un [1] para que el objeto tenga una proeza mágica y [2] para que tenga una proeza mágica poderosa. Puedes usar los [1] como se usan habitualmente en la acción de equiparse o combinarlos con lo anterior a tu gusto.

Genio inventor

Eres la pera inventando chismes de una cierta índole. Puede que seas un genio fabricando armas, haciendo armaduras o diseñando y construyendo cohetes espaciales. Elige un tipo de cachivache y, cuando realices una acción de inventar para ellos, ganas un éxito automático en la acción correspondiente.

Inventor rápido

Eres muy rápido inventando chismes y máquinas para usos muy variados. Gastando un punto de Héroe puedes realizar la acción de inventar en un turno en lugar de requerir una escena. Puedes convertir esta proeza en poderosa si eliminas el gasto de un punto de Héroe.

Improvisar

Te encanta hacer experimentos caseros e improvisar sobre la marcha, sin entrar en profundidad a conocer los fundamentos científicos, pero comprobando por ensayo y error qué cosas funcionan y cuáles no. Puedes utilizar Apañado en lugar de Cerebrito en acciones de ciencia, empollar y saber.

Ojos de robot

Tienes unos ojos de robot o unas gafas molonas de esas de ciencia ficción. Puedes usar Apañado en lugar de Espabilado en las acciones de buscar y pisparse y en las reacciones a la acción ocultar.

Parchear

Eres rapidísimo haciendo que funcionen de nuevo los aparatos rotos. Puedes hacer la acción de reparar en un turno en lugar de en una escena, pero si lo haces, el chisme que repares solo funcionará durante un turno antes de volver a estropearse. Con éxitos chachis puedes alargar el tiempo de funcionamiento antes de que sea necesario volver a repararlo: [1] tres turnos, [2] una escena, [3] el resto de la historia.

Partes mecánicas

Eres parte robot o llevas una armadura parcial con partes automatizadas: puede que tus piernas sean mecánicas o que lleves un peto con unos brazos movidos por poleas o válvulas de vapor. Puedes usar Apañado en lugar de Cachas en tres acciones relacionadas con tus partes mecánicas. Por ejemplo, si son las piernas, las acciones podrían ser caer, correr y saltar; mientras que si son los brazos, podrían ser apresar, empujar y levantar.

Proveedor

Siempre tienes lo que los demás necesitan. Cuando realices una acción de equiparte para conseguir un objeto que a ti no te sirva para nada pero que sea útil para otro personaje, recibes un éxito automático.

Reactores

El personaje lleva incorporados unos motores a reacción, discos magnéticos u otro mecanismo que le permiten volar. Al volar puedes moverte dos zonas en lugar de una utilizando un movimiento e ignoras cualquier obstáculo que normalmente necesitaría una acción de caer, saltar o trepar.

Broncas

Amenazante

Tu personaje tiene un aspecto violento que da bastante canguelo. Puedes usar Broncas en lugar de Tozudo en las acciones de asustar.

Armado

Siempre vas bien preparado para el combate. Cuando hagas una acción de equiparte para sacar de tu mochila armas y otros útiles de lucha, puedes utilizar Broncas en lugar de Apañado.

Batallitas

Siempre tienes mil historias que contar sobre escaramuzas y batallas en las que has participado. Cuando te tires el rollo sobre ellas puedes usar Broncas en lugar de Enrollado en acciones de fardar.

Cargar

Si tienes éxito en una acción de atacar cuerpo a cuerpo puedes gastar un punto de Héroe para hacer inmediatamente una acción de empujar gratis. Puedes convertir esta proeza en poderosa si ignoras el gasto del punto de Héroe.

Contraataque

Cuando reaccionas frente a una acción de ataque cuerpo a cuerpo y la superas con al menos un éxito chachi, puedes para hacer inmediatamente una acción de ataque gratis contra el mismo personaje que te atacó a ti. En dicha acción, tiras tantos dados como éxitos chachis hayas obtenido en tu defensa. Puedes convertir esta proeza en poderosa si el contraataque se realiza con tu puntuación de Broncas completa.

Danza de guerra

Cuando te prepares para un combate puedes ejecutar una danza guerrera para quitarte todos los malos rollos de encima. Puedes usar Broncas en lugar de Majo en acciones de bailar si las realizas para prepararte para una lucha.

Enemigo predilecto

Conoces bien a un tipo de criatura y sabes cuáles son sus puntos débiles y cómo vencer a los de su clase. Elige un tipo de criatura (vampiros, chuches, ogros, perros, unicornios...) y en las acciones de ataque contra seres de ese tipo tendrás éxito con 3 o más en tus dados.

Entrenado

Eres especialmente diestro con un arma a tu elección (por ejemplo: espada, hacha, bajo-hacha, bolsa de naranjas, las manos desnudas). En todas las acciones de atacar con esa arma añades un dado más a tus tiradas.

Estratega

El personaje tiene un talento especial para dirigir a otros al combate. Puedes hacer acciones de animar con Broncas en lugar de con Majo cuando os encontréis en una situación de combate. Si tienes éxito, el personaje inspirado recibe un +1 adicional.

Friojitsu

Eres un experto en el antiguo arte ninja del *friojitsu*. Esto te permite invocar armas ninja de hielo para usarlas en combate. Puedes usar Broncas en lugar de Apañado para equiparte con armas ninja de hielo que se crean de la nada. Puedes crear espadas, estrellas, *nunchakus* y ese tipo de cosas, siempre de hielo y con la capacidad de colocar el estado congelado (usando un para ello) a los blancos que impacten.

Fuerzas de flaqueza

Eres capaz de sacar fuerzas para luchar en los momentos más desesperados. Recibes un +1 a Broncas cuando solo te queda sin tachar un nivel de salud y un +2 cuando tienes todos los niveles de salud tachados.

Grito de guerra

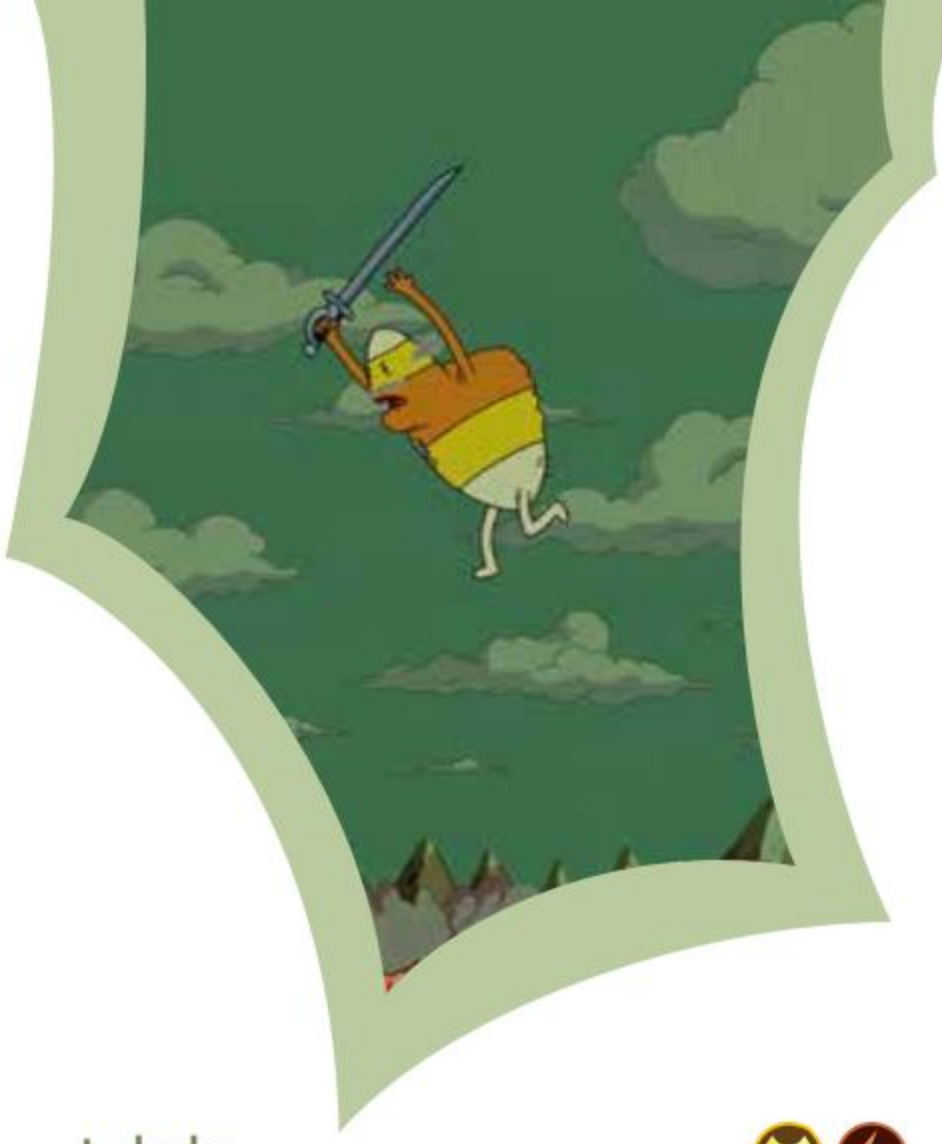
En combate puedes lanzar espeluznantes aullidos para intimidar a tus enemigos. Puedes usar Broncas en lugar de Tozudo en acciones de asustar cuando estés en mitad de una pelea.

Insensible

El personaje es realmente difícil de afectar por el dolor. Ignora el estado aturdido siempre que lo recibas.

Letal

Eres especialmente peligroso con un arma concreta (espada, pistola de rayos, remo o lo que quieras). Cuando tienes éxito en una acción de ataque con esa arma infliges al blanco un nivel de daño adicional.



Sentidos de combate

En situaciones de peligro tus sentidos se agudizan. Cuando estés enzarzado en un combate puedes usar Broncas en lugar de Espabilado en acciones de pisparse y en las reacciones de acechar.

Veterano

Puedes usar Broncas en lugar de Cerebrito para acciones de saber relacionadas con las armas, las armaduras, la guerra y las cosas de combate en general.

Cachas

Luchador

El personaje es un experto luchador que sabe cómo inmovilizar a sus enemigos. Puedes usar Broncas en lugar de Cachas en las acciones y reacciones de apresar y de liberarse.

Acrobático

El personaje es bueno haciendo giros y cabriolas para hacer saltos o controlar caídas. Recibe un +1 a las acciones de trepar, saltar y caer.

Medir fuerzas

Tienes buen ojo para saber de qué palo van los combatientes. Cuando hayas visto luchar a un personaje, puedes usar con él Broncas en lugar de Enrollado en acciones de fichar.

Agarre poderoso

El personaje tiene manos (o tentáculos o pinzas) muy fuertes. Recibe un +1 a las acciones de apresar y +1 a las reacciones contra la acción de liberarse mientras mantenga el agarre con su cuerpo y no use una cuerda o algo similar.

Ninja

Eres un maestro de las técnicas de ocultación ninjas. Siempre que hagas acciones de acechar o esconder en mitad de un combate, puedes utilizar Broncas en lugar de Farolero.

Preciso

Al combatir sabes cómo encontrar las zonas desprotegidas de tu enemigo y aprovecharte para hacer más daño. Tus ataques ignoran cualquier reducción de daño debida a una armadura, pero no las producidas por el efecto de proezas. Gastando un punto de Héroe, tu ataque también puede ignorar la reducción de daño de las proezas «Duro» y «Resistente».

Alas

Tienes alas que te permiten alzar el vuelo. Ignoras cualquier obstáculo que normalmente requeriría una acción de caer, saltar o trepar.

Aletas

Tienes aletas en los pies o manos que te permiten moverte en el agua con una soltura asombrosa. No necesitas la acción de nadar para moverte por el agua, sino que para ti moverte en ese medio es tan natural como andar.

Alteraciones

El personaje puede transformar partes de su cuerpo (normalmente las extremidades) en armas u otros objetos sencillos: llaves, palancas, muelles, etcétera. El personaje puede utilizar Cachas en lugar de Apañado en acciones de equiparse cuando necesite objetos simples. Estos «objetos» siguen unidos al personaje y con un movimiento se transforman de nuevo en las partes de su cuerpo.

Armas naturales

El personaje tiene garras, dientes afilados, tentáculos constrictores u otra parte del cuerpo especialmente dotada para hacer pupita. Cuando el personaje realiza un ataque sin armas exitoso, añade un nivel de salud extra al daño producido.

Branquias

El personaje tiene branquias y puede respirar bajo el agua como si fuera aire. No tiene que aguantar la respiración (página 95) cuando se encuentra bajo el agua.

Bruto

El personaje puede luchar sin armas usando su fuerza bruta. Utiliza el atributo de Cachas en lugar de Broncas en las acciones de atacar y en las reacciones ante esa misma acción siempre que vayas desarmado.

Cambio de tamaño

Puedes cambiar de tamaño usando un movimiento por cada categoría que quieras cambiar. Así, pasar de pequeño a mediano cuesta un movimiento, pero pasar de pequeño a grande necesita dos movimientos. Si quieres cambiar más de dos categorías de tamaño necesitarás más de un turno, aunque si gastas un punto de Héroe puedes cambiar todas las categorías de tamaño que quieras con un único movimiento. Al cambiar de tamaño recibes todas las modificaciones de tu nuevo tamaño (página 125). Si te haces más pequeño y pierdes niveles de salud, el daño que tuvieras se distribuye entre tus nuevos niveles, así que podrías quedar fuera de combate.

Descuajes

El cuerpo del personaje es capaz de generar armas y otros objetos a partir de su sangre, sus huesos, su piel o lo que sea. El objeto creado se desprende de su cuerpo y el personaje pierde un nivel de salud que solo recuperará cuando funda el objeto nuevamente con él, para lo cual tiene que estar en contacto con el objeto y utilizar un movimiento. El personaje puede utilizar Cachas en lugar de Apañado en acciones de equiparse siempre que no esté tratando de conseguir un objeto muy complejo. Seguramente pueda hacer una llave o una espada, pero no podrá hacer una linterna o un libro de recetas de cocina.

Duro

El personaje aguanta el daño mejor que los demás. Ignora la pérdida de un nivel de salud de cada ataque: los ataques que provoquen la pérdida de un nivel de salud se ignoran, los que producen dos niveles de salud solo le hacen perder uno, los que producen tres solo le quitan dos niveles de salud, etcétera.

Elástico

Eres capaz de estirar tus brazos, tus piernas y el resto de tu cuerpo a voluntad, hasta una zona de distancia. Puedes realizar acciones y movimientos que normalmente solo se podrían realizar en tu zona (como atacar con una espada o coger una tarta) a una zona de distancia. Además, puedes moverte entre zonas en las que haya un obstáculo que normalmente requiera saltar o trepar utilizando un movimiento en lugar de una acción.

Encajar

El personaje sabe cómo encajar un buen golpe. Utiliza Cachas en lugar de Broncas como reacción a cualquier acción de atacar de un ataque que no sea mágico. Cuando lo hagas ignora cualquier efecto de un estado del personaje sobre las reacciones a las acciones de ataque. Por ejemplo, el personaje no tendría ninguna penalización a su reacción frente a un ataque por estar inmovilizado y seguiría pudiendo hacer una reacción frente a una acción de atacar pese a estar paralizado.

Escurridizo

El personaje sabe cómo moverse para evitar ser apresado. Ganas un +1 a las acciones de liberarse y también a las reacciones frente a la acción de apresar.

Huidizo

Eres un blanco difícil en combate, sabes cómo moverte para que tus enemigos no logren alcanzarte. Recibes un +1 a la reacción frente a las acciones de ataque y 1 éxito automático en tus acciones de esquivar.

Infatigable

No hay quien canse a tu personaje. Ignora el estado cansado siempre que lo recibas. Además, no necesitas realizar ninguna acción de aguantar para resistir la fatiga o el sueño.

Inmune

Eres totalmente inmune a un tipo de daño muy específico, por ejemplo las espadas, los relámpagos, el fuego mágico o el veneno de serpiente. Ignora todos los niveles de salud perdidos por ese tipo de daño.

Masivo

El personaje es pesado, gordo o denso. En todo caso, difícil de mover. Puedes utilizar Cachas en lugar de Broncas en las acciones de empujar y, además, recibes un +1 a tus reacciones contra esa misma acción.

Músculos temibles

El personaje está tan cachas que da miedito. Puedes usar Cachas en lugar de Tozudo en acciones de asustar.

Pánico explosivo

Cuando el personaje recibe el estado asustado, su siguiente acción es explotar dañando a todos los que se encuentren en su zona a no ser que gaste un punto de Héroe. Esto funciona como una acción de atacar con Cachas en lugar de Broncas que afecta a todos los personajes en la zona. Después de explotar, el personaje pierde todos sus niveles de salud hasta la siguiente escena.

Posturitas

Sabes cómo sacarle partido a tu cuerpo para impresionar a la peña. El personaje puede usar Cachas en lugar de Majo en las acciones de ligar.

Regeneración

El personaje se cura extremadamente rápido de todo daño, excepto del daño de un tipo concreto que se debe especificar (por ejemplo las armas cortantes, la magia, el fuego). Cada turno, el personaje recupera un nivel de salud, excepto si es del tipo especificado. En la ficha de personaje puedes rellenar con un color distinto o marcar de alguna forma especial el daño del tipo especial para diferenciarlo del resto.

Resistente

Eres especialmente resistente a un tipo de daño de tipo general: las cosas que cortan, las que pinchan, los porrazos, la magia, el fuego, los venenos, el frío... Reduces en dos niveles de salud toda pérdida proveniente de ese tipo de daño, por lo que ignoras cualquier ataque del tipo indicado que te haga perder un nivel de salud o dos, y reduces en dos la cantidad de niveles perdidos en cualquier otro caso.

Saltarín

El personaje tiene unas patas fuertes, el culo de goma o alguna otra característica que le hace un gran saltador. Obtiene un éxito automático en cualquier acción de saltar.

Toque mágico

El personaje tiene un toque especial: podría ser de fuego, de hielo, paralizante, etcétera. Si el personaje toca a otro, mediante una acción de ataque o de sujetar, además de los efectos normales de la acción, puede usar un para colocar al blanco un estado relacionado con su toque: ardiendo, congelado, paralizado...

Vigoroso

Eres un hueso duro de roer: tienes un nivel de salud adicional. En lugar de las cuatro casillas habituales, tu personaje tiene cinco casillas.

Cerebrito

Aplicado

Se te ocurren aplicaciones geniales de ciencia todo el rato. Puedes usar Cerebrito en lugar de Apañado en las acciones de inventar.

Ataque mental

Tienes la capacidad mágica hacer daño a los demás con el poder de la mente. Puedes atacar con ellos a un máximo de dos zonas de distancia usando tu atributo de Cerebrito en lugar de Broncas.

Deductivo

Aplicas tu capacidad de razonamiento a la forma en la que percibes tu alrededor. Puedes usar Cerebrito en lugar de Espabilado en las acciones de buscar y de pisparse, y también en las reacciones ante las acciones de acechar y esconder.

Efecto dominó

Ves fácilmente cómo se conectan las cosas y eso te permite producir grandes efectos a partir de pequeñas causas: quitando un tornillo se cae una silla que empuja a una mesa que mueve un armario que... Puedes hacer acciones de obstaculizar con Cerebrito en lugar de con Cachas.

Erudito

Eres un experto en un área concreta del conocimiento. Puede ser geografía, heráldica, botánica o lo que se te ocurra. En ese campo sabes un montón y recibes un éxito automático en cualquier acción de saber que tenga que ver con él.

Hipnosis

El personaje tiene la capacidad de hipnotizar a otros para que sigan sus órdenes. La hipnosis requiere un foco que el blanco debe mirar fijamente (pueden ser los ojos del hipnotista, un medallón, un prisma luminoso, etcétera). Hipnotizar es una acción de convencer, pero que se realiza con Cerebrito en lugar de con Majo y que, además de su efecto normal, deja al blanco concentrado (página 119) en la acción que se le ha impulsado hacer durante un turno. Los éxitos chachis pueden usarse para extender la duración del estado concentrado: tres turnos, una escena, el resto de la historia.

Jerga científica

Con tu cháchara científica puedes hacer que cuelen las trolas más gordas. Puedes usar Cerebrito en lugar de Farolero en las acciones de engañar. Cuando lo hagas, puedes usar éxitos chachis para colocar al objetivo el estado confundido en lugar de confiado.

Lectura mental

Tu personaje puede leer la mente de otros. Es como la acción de fichar, pero el personaje usa Cerebrito y el blanco reacciona con Tozudo. Además, la dificultad siempre es 2. Si el lector de mentes tiene éxito, puede hacerle una pregunta al blanco que este tendrá que contestar sinceramente. Cada permite una pregunta adicional.

Mano mental

Puedes usar el poder de tu mente para mover objetos a distancia. Puedes usar esta proeza para realizar movimientos del tipo coger o dejar un objeto, pero con un alcance de hasta una zona de distancia. Además, puedes realizar las acciones de empujar, levantar y apresar sobre objetivos hasta una zona de distancia usando Cerebrito en lugar de Cachas y la acción de lanzar usando Cerebrito en lugar de Broncas.

Médico

Lo sabes todo sobre la anatomía y enfermedades de los chuches, los hombres casita y los demás habitantes del País de Ooo. Recibes un +2 a las acciones de curar.

Mente científica

Entiendes perfectamente que la magia es solo otro tipo de ciencia, por lo que puedes usar Cerebrito en lugar de Tozudo para reaccionar frente a un conjuro mágico. Además, puedes usar Cerebrito en acciones de curar destinadas a eliminar estados producidos por la magia.

Meticuloso

El personaje es tremendamente ordenado y cuidadoso cuando realiza una búsqueda. Puede usar Cerebrito en lugar de Espabilado en las acciones de buscar.

Razonable

Eres muy bueno argumentando y razonando tus explicaciones. Puedes usar Cerebrito en lugar de Majo en las acciones de convencer.

Telepatía

El personaje es capaz de comunicarse psíquicamente sin necesidad de hablar, tan solo transmitiendo sus pensamientos. Puede realizar acciones sociales sin necesidad de hablar, incluso si está paralizado (lo que normalmente impide realizar acciones sociales) con un alcance de dos zonas.

Enrollado

Autoridad

Eres una eminencia en un campo concreto que debes especificar. Podría ser la ciencia, la magia, las fiestas, las mazmorras o lo que se te ocurra. Cuando el contexto sea el adecuado para el campo que has especificado, puedes utilizar Enrollado en lugar de Majo en acciones de animar y además recibes un +1 a la tirada.

Buen partido

Eres el novio o la novia que cualquiera querría. Puedes usar Enrollado en lugar de Majo en acciones de ligar, pero si el personaje sobre el que usas la acción tiene el estado enamorado (de otro personaje) recibes un –2.

Creíble

La gente te considera de fiar, por lo que suele creerse lo que dices. Puedes utilizar Enrollado en lugar de Farolero en acciones de engañar.

Discreto

El personaje es la típica figura que estás acostumbrado a ver sin darle importancia, como si formara parte del entorno, en plan mayordomo inglés. El personaje puede usar Enrollado en lugar de Farolero en acciones de esconder.

Don de gentes

Sabes de qué pie cojea cada uno. En cualquier acción de fichar tienes éxito con 3 o más en lugar del 4 o más habitual.

Familia numerosa

El personaje tiene montones de familiares en todas partes: hermanos, primos y primos segundos se reparten por todo el País de Ooo. Si el personaje realiza una acción de contactar para buscar a un personaje genérico de cierta profesión (un soldado, un mago, un científico), puede enunciar que tiene un familiar que se dedica a eso y recibir un +2 a la acción de contactar.

Fiestero

El personaje es el alma de la fiesta: siempre gana la atención de los demás en los eventos sociales y sabe cómo ser divertido, misterioso o lo que se tercie. Recibes un éxito automático en las acciones sociales cuando sucedan en una fiesta.

Infame

Solo tu nombre ya causa miedo en los que lo escuchan. Puedes usar Enrollado en lugar de Tozudo en acciones de asustar.

Influyente

El personaje «conoce a gente que conoce a gente» y eso le permite acceder a sitios exclusivos o lugares de acceso restringido. Recibes un éxito automático en cualquier acción de convencer destinada a colarte en un sitio en el que se supone que no deberías estar.

Molón

Tu personaje tiene un estilo guay, es de los que crea tendencia por su forma de vestir, de andar, sus aficiones o lo que sea. Obtienes un éxito automático en cualquier acción de fardar.

Popular

Eres famosete en tu entorno y supones una referencia. Debes especificar el grupo de personajes entre los que eres popular: podrían ser los chuches, los aventureros, los músicos o lo que se te ocurra. Cuando usas acciones de convencer, puedes afectar a todos los presentes de ese grupo con una única tirada.

Reputación

La gente te conoce y valora tu criterio. Puedes usar Enrollado en lugar de Majo en las acciones de convencer.

Respetable

Eres una personalidad en el País de Ooo, ostentas un cargo de poder y la gente te respeta. Recibes un +2 a las reacciones frente a las acciones de convencer y engañar.

Trotamundos

Tu personaje es un viajero consumado que ha estado en mil sitios y conoce su historia y costumbres. Puedes usar Enrollado en lugar de Cerebrito en acciones de saber cuando se refieran a temas de historia, geografía, leyendas, etcétera.

Espabilado

Autodidacta

El personaje es bueno aprendiendo por su cuenta. Puedes usar Espabilado en lugar de Cerebrito para acciones de ciencia, empollar y saber.

Astuto

El personaje aprende más rápido de lo normal. Al final de cada sesión de juego, además de la experiencia que le corresponda (página 90), el personaje recibe un punto extra.

Atento

El personaje está especialmente atento a todo lo que pasa a su alrededor. Recibe un +1 a todas las acciones de pisparse y a las reacciones de acechar. Además, si el personaje recibe un estado sorprendido, puede ignorarlo inmediatamente gastando un punto de Héroe sin importar su duración.

Chef

El personaje es un excelente cocinero, capaz de realizar los más selectos y deliciosos platos. Recibes un éxito automático en todas las acciones de cocinar.

Copiota

La imitación no tiene secretos para el personaje. En las acciones de imitar tus éxitos chachis añaden un dado extra a la tirada sin tener que convertirse en éxitos normales.

Incrédulo

El personaje es muy desconfiado y es difícil colársela. En las reacciones frente a las acciones de distraer y engañar tiene éxito con 3 o más.

Ingenioso

El personaje tiene estupendas ideas para construir cachivaches. Puedes usar Espabilado en lugar de Apañado para acciones de inventar.

Inquietante

El personaje tiene un aura perturbadora que pone nerviosos a los demás y hace que actúen raro. El personaje puede utilizar Espabilado en lugar de Tozudo en acciones de asustar. Si tiene éxito, puede elegir que el blanco gane un estado rarito en lugar de asustado.

Intuitivo

El personaje tiene una fuerte intuición, lo que le ayuda a detectar cosas ocultas. En las acciones de buscar y en las reacciones de esconder, tiene éxito con 3 o más en lugar del 4 o más habitual.

Jinete

El personaje es un magnifico jinete, se le da genial montar a caballo, en unicornio volador o lo que se le ponga por delante. Obtiene un éxito automático en cualquier acción de montar.

Ojo crítico

Tienes buen ojo para darte cuenta de cómo es la gente. Puedes usar Espabilado en lugar de Enrollado en las acciones de fichar si tienes delante al personaje objetivo.

Olfato agudo

Tienes un olfato muy fino que te ayuda a seguir rastros y te permite oler cosas a distancia. Puedes oler cosas a un máximo de dos zonas de distancia y recibes un +1 a las acciones de buscar, rastrear o pisparse cuando sean sobre olores. También tienes un +1 a las reacciones frente a acciones de acechar y esconder si puedes usar el olfato (tienes el viento a favor y cosas así).

Puntería

En acciones de atacar con armas que tengan un alcance mayor que cuerpo a cuerpo, el personaje puede utilizar Espabilado en lugar de Broncas. Además, los obstáculos entre zonas no incrementan la dificultad de sus ataques.

Rápido

Un personaje rápido siempre es el primero en actuar (si varios personajes tienen esta proeza, todos actúan antes que el resto y se utilizan las reglas de iniciativa normales entre ellos para ver en qué orden). Además, gastando un punto de Héroe, el personaje puede hacer una acción o un movimiento extra en su turno.

Rayos oculares

Eres capaz de lanzar rayos por los ojos. Esto te permite realizar acciones de atacar con Espabilado en lugar de con Broncas (solo cuando uses tu visión de rayos) y atacar a una zona de distancia. Gastando un punto de Héroe, puedes usar tus rayos oculares también para defenderte: utiliza en ese caso Espabilado como reacción frente a una acción de atacar.

Sentir el mal

Puedes utilizar una acción de fichar con Espabilado en lugar de Enrollado para evaluar si los personajes en tu zona son trigo limpio. Esto afectará a todos los personajes que quieras a dicha distancia. Los blancos pueden reaccionar con Tozudo. Esta proeza no detectará si alguien es un ladrón, un bandido o un mentirosete, solo detectará el mal primordial como el de los vampiros, los monstruos o los demonios.

Ver debilidad

Sabes encontrar los puntos débiles de los objetos para escacharrarlos sin necesidad de recurrir a la fuerza bruta. Puedes utilizar Espabilado en lugar de Cachas en acciones de liberarse (contra ataduras, no contra otro personaje), obstaculizar y romper.

Farolero

Autoengaño

Eres capaz de creerte tus propias mentiras. Puedes utilizar Farolero en lugar de Tozudo para acciones de concentrarse.

Charlatán

Eres muy parlanchín y te gusta comerles la cabeza a los demás con tu cháchara incesante. Puedes usar Farolero en lugar de Majo en las acciones de convencer. Además, cuando lo hagas, en lugar del estado confiado puedes colocarle al objetivo un estado confundido.

Disimulado

Tu personaje es muy bueno pasando inadvertido y actuando sin ser visto. Recibes un +1 a las acciones de esconder.

Dorar la píldora

A tu personaje le encanta decirles a los demás lo que quieren oír. Puedes utilizar Farolero en lugar de Majo en acciones de animar.

Egocéntrico

Eres muy dado a pensar en ti mismo y en tu propio beneficio y a olvidarte de los demás. Ganas la opción de realizar acciones de animar o cantar sobre ti mismo usando Farolero en lugar de Majo.

Escapista

Tu personaje es un maestro de los trucos de escapismo y se sabe mil y una formas de quitarse ataduras, esposas, grilletes y todo eso. Cuando hagas una acción de liberarse para librarte de cuerdas, cadenas y similares (pero no para escapar de la presa de otro personaje) puedes usar Farolero en lugar de Cachas y además recibes un +1.

Fanfarrón

Se te da bien pretender ser lo que en realidad no eres. Puedes usar Farolero en lugar de Enrollado en acciones de fardar.

Farsante

Tu personaje es un mentiroso consumado al que le resulta facilísimo mentir. En las acciones de engañar tienes éxito con 3 o más en lugar del 4 o más habitual.

Fintar

Eres experto en engañar a tus oponentes amagando sus movimientos. Puedes usar Farolero en lugar de Cachas en las acciones de esquivar y en lugar de Broncas en las reacciones frente a las acciones de atacar y lanzar.

Flotar

El personaje se desliza suavemente sobre el suelo sin necesidad de andar, aunque no puede volar ni subir muy alto. Puedes usar Farolero en lugar de Cachas en las acciones de caer, correr o esquivar.

Furtivo

Tu personaje es experto en moverse inadvertidamente y aprovechar despistes de los demás para atacarles a traición. Siempre que un personaje esté en estado distraído o concentrado, o siempre que tu personaje esté en estado oculto, puedes utilizar Farolero en lugar de Broncas para atacar y además recibes un +1.

Incorpóreo

El personaje es incorpóreo o puede volverse incorpóreo a voluntad con un movimiento. En su estado incorpóreo, el personaje no puede ser blanco de acciones físicas, pero él las puede realizar con normalidad.

Inflarse

El personaje puede inflarse como un pez globo o fingir de alguna otra forma que es más peligroso de lo que es. Debido a esto puedes hacer acciones de asustar con Farolero en lugar de con Tozudo.

Mañoso

El personaje tiene dedos ágiles y le echa bastante morro, una combinación muy útil para hacerse con lo que no es suyo. En las acciones de robar tienes éxito con 3 o más en lugar del 4 o más normal.

Presumido

A tu personaje le gusta exagerar sus virtudes y sabe cómo utilizarlo para seducir a otros. Puedes usar Farolero en lugar de Majo en acciones de ligar.

Rey del drama

El personaje es un experto en regodearse en sus problemas y en lo mal que le salen las cosas. Cada vez que realices una tirada en cuyo resultado final no obtengas ningún éxito, ganas un punto de Héroe.

Sigiloso

Eres mazo de silencioso, por lo que recibes un +1 a las acciones de acechar.

Suplantador

El personaje tiene la capacidad de disfrazarse y hacerse pasar por otros. Necesita dedicar una escena a preparar su disfraz y ponérselo y solo puede intentar suplantar a personajes que conozca y que sean de su mismo tamaño. Cada vez que alguien que conozca al suplantado se encuentre por primera vez con el personaje, este tendrá que hacer una acción de engañar para no ser descubierto. Si el personaje hace algo raro o impropio del personaje que suplanta necesitará otra acción de engañar para mantener la farsa. Puedes convertir esta proeza en poderosa y mágica si para disfrazarse el personaje solo necesita dedicar un movimiento en su turno, en lugar de una escena completa.

Teleportación

El personaje es capaz de transportarse de un sitio a otro a cualquier distancia utilizando solo un movimiento. La teleportación funciona entre dos puntos cualesquiera siempre que se cumpla una determinada condición que el jugador debe especificar con el beneplácito del director de juego al escoger esta proeza. Por ejemplo, podría ser necesario que el personaje haya estado previamente en el lugar al que quiere ir o que alguien que está en ese lugar lo haya llamado. Para poder teleportarse, el personaje debe gastar un punto de Héroe.

Tramposo

Tu personaje es especialmente hábil retorciendo las reglas de los juegos a su favor y sacando ventaja de despistes de sus oponentes. Puedes utilizar Farolero en lugar de Espabilado en las acciones de jugar y además recibes un +2 a la tirada. Eso sí, si fallas la acción, no solo no ganas el juego, sino que te descubren haciendo trampas.

Trilero

A tu personaje se le da muy bien hacer que los demás fijen su atención en detalles irrelevantes. En las acciones de distraer, tienes éxito con 3 o más en lugar del 4 o más habitual.

Majo

Amistoso

¿Sabes esas personas que se llevan bien con todo el mundo y tienen montones de amigos? Tu personaje es uno de ellos. Cuando realices una acción de contactar para buscar un personaje con cierto perfil (no alguien concreto), puedes usar Majo en lugar de Enrollado para localizar a un amigo tuyo que te solucione la papeleta.

Apasionado

El personaje pone mucha energía y pasión cuando se esfuerza, y sabe dar lo mejor de sí mismo. Cuando gastes un punto de Héroe para añadir dados a una acción, añade tres dados en lugar de los dos habituales.

Canción mágica

Tu voz o tu capacidad para tocar un instrumento son mágicas. Eso hace que la música que produces sea especial. En acciones de cantar tus éxitos chachis añaden un dado extra a la tirada sin tener que convertirse en éxitos normales y, además, puedes usar dicha acción para colocar el estado que quieras. Así, podrías hacer una canción que enamorara o que dejara a la audiencia cegata.

Donjuán

El personaje resulta muy atractivo y simpático a primera vista y le resulta fácil realizar conquistas rápidas. La primera vez que intentas una acción de ligar contra un personaje, recibes un +3 a la acción. Sin embargo, tengas éxito o no, si tratas de ligar nuevamente con ese personaje en el futuro recibes un –1.

Empatía animal

El personaje tiene una buena sintonía con los animales, como si entendiera sus motivaciones y sentimientos. Puede realizar acciones sociales sobre animales irracionales como si fueran personajes inteligentes. Además, puedes usar Majo en lugar de Espabilado en acciones de cabalgar.

Embaucador

El personaje sabe cómo usar su simpatía para distraer a los incautos y llevarse lo que no es suyo. Puedes usar Majo en lugar de Farolero en acciones de robar.

Encantador

El personaje tiene un magnetismo irresistible. ¿Cómo no creerle? Puedes utilizar Majo en lugar de Farolero en las acciones de Engañar.

Entusiasta

El personaje tiene un entusiasmo realmente contagioso que le hace un animador natural. Añade +2 a todas las acciones de animar que realice el personaje.

Esponjoso

El personaje es blandito, gomoso, con un aspecto achuchable. Esto hace que sea resistente al daño de porrazos, caídas, golpes, aplastamiento y similares. Todo el daño físico de ese tipo se reduce a la mitad redondeando hacia abajo. Esto no incluye el daño de cosas cortantes (como espadas), que pinchen (como flechas), fuego, hielo, etcétera, pero sí protege del daño que sea fundamentalmente contundente: desprendimiento de rocas, mazas, garrotes, puñetazos, patadas…

Labia

Eres de lengua vivaz, puedes comerle el coco a la gente con tus historias. Ganas un +1 a las acciones de convencer.

Líder

El personaje tiene madera de líder. Cada vez que realices una acción de animar a otro personaje para una cierta acción, recibes el estado inspirado para esa misma acción para ti mismo.

Metamorfo

El personaje tiene la capacidad de transformarse en un tipo de cosas o animales que debe especificar. Por ejemplo, podría ser capaz de transformarse en útiles de cocina, en animales de granja, en envases o en aves rapaces. Para transformarse, el personaje debe usar un movimiento y pagar un punto de Héroe, de este modo gana el tamaño y los atributos propios de aquello en lo que se está transformando, a discreción del director de juego. Recuperar su forma normal requiere otro movimiento, pero no tiene coste alguno.

Monísimo

El personaje es tan tan mono que a los demás les cuesta verle como un peligro y atacarle. Puedes usar Majo en lugar de Broncas para las reacciones frente a las acciones de atacar y lanzar.

Negociador

Eres un maestro del regateo, el trueque y las gangas, de los que siempre consiguen el mejor precio o un trato ventajoso para ellos. Siempre que uses una acción de convencer para llegar a un acuerdo de compraventa o negocios con otro personaje obtienes un éxito automático.

Poeta

Te mola hablar en verso, lo cual divierte y confunde a partes iguales a los que te escuchan. Cuando realices acciones de convencer y engañar, cada éxito chachi añade un dado a tu tirada sin convertirse en un éxito normal si estás hablando en verso. ¡Ojo, el jugador tiene que hablar en verso por su personaje para que esto funcione!

Reconfortar

El personaje es único diciendo palabras de ánimos, haciendo mimitos y, en general, haciendo que otros se sientan bien. Puedes usar Majo en lugar de Cerebrito en acciones de curar destinadas a otros. Para curarte a ti mismo tendrás que seguir usando Cerebrito.

Seductor

Tienes un encanto irresistible. Recibes un +1 a todas las acciones de ligar.

Sonrisa chunga

El personaje tiene un encanto extraño que da mal rollito. Puedes usar Majo en lugar de Tozudo para las acciones de asustar.

Voz melodiosa

El personaje tiene una voz dulce y aterciopelada o grave y resonante, pero en todo caso muy musical. Recibes +2 a a cualquier acción de cantar.

Tozudo

Agrio

El personaje tienen un carácter complicado y es difícil de tratar. Recibe un éxito automático en las reacciones frente a las acciones de convencer y ligar.

Aterrorizar

Sea cambiando tu aspecto o de algún otro modo mágico, eres capaz de aterrorizar a otros personajes. Tienes éxito con 3 o más en cualquier acción de asustar y, si tienes éxito, puedes dejar al blanco paralizado por el miedo en lugar de asustado.

Cabezón

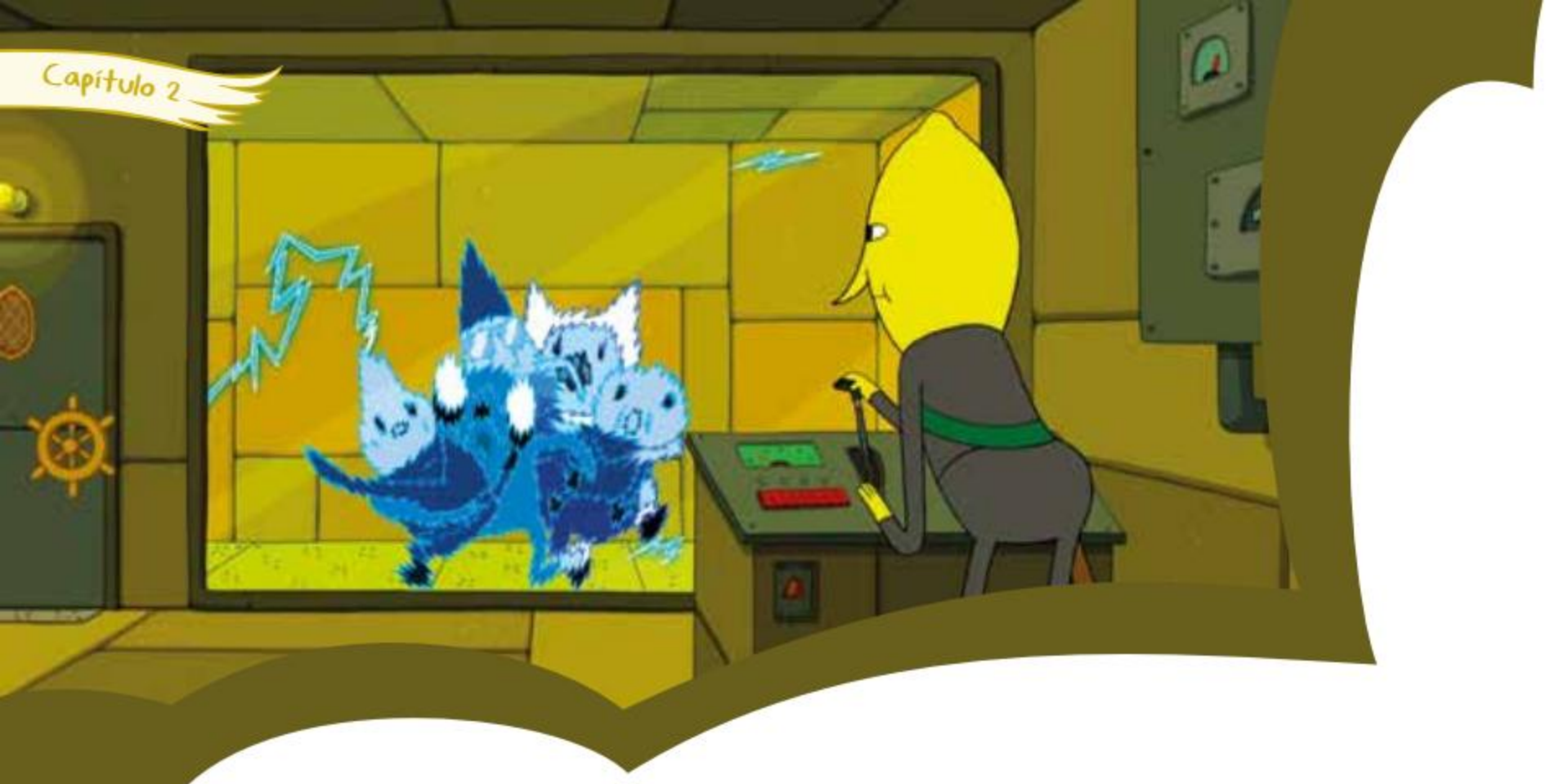
El personaje es duro de mollera y muy difícil de convencer. Añade +2 a todas las reacciones contra la acción de convencer y contra cualquier acción mágica para obligarle a actuar contra su voluntad, como las correspondientes a las proezas hechizar, hipnosis y rayo hechizador.

Cambio cromático

El personaje tiene el poder de cambiar el color de las cosas lanzando rayos de colores que las transforman. Usar este poder se considera un movimiento a no ser que se utilice contra un personaje, en cuyo caso trátalo como una acción de lanzar en la que se usa Tozudo tanto para la acción como para resistirse. Si tiene éxito, en lugar de daño el personaje cambia de color. Dependiendo de las circunstancias, cambiar de color puede generar un estado apropiado en el personaje. Por ejemplo, podría ganar oculto si el color es el mismo que el del entorno, haciendo que se camufle. O podría ganar de bajona si el color deprime al personaje por la razón que sea.

Caprichoso

El personaje es antojadizo y se enrabieta cuando no se sale con la suya. Cuando falles una acción puedes elegir recibir el estado furioso. Si en la tirada del fallo no obtienes ningún éxito, entonces recibes el estado furioso obligatoriamente.



Control mental

El personaje puede controlar a otros. Es como una acción de apresar, pero tanto la acción como la reacción se realizan con Tozudo. El que controla decide qué hará el controlado en su turno: esto se considera un movimiento para el personaje que controla y el controlado solo puede evitarlo gastando un punto de Héroe, en cuyo caso queda inmóvil en su turno. Mientras está controlado, un personaje solo puede realizar acciones de liberarse, pero con Tozudo.

Chupar energía

El personaje es capaz de absorber la energía vital de los demás. Para activar esta proeza debe gastar un punto de Héroe, pero eso le permitirá utilizarla las veces que quiera durante toda una escena. Se trata como una acción de apresar, pero tanto la acción como la reacción se realizan con Tozudo. Cada personaje «apresado» de este modo gana el estado inconsciente en lugar de inmovilizado mientras su energía queda dentro del personaje que la ha absorbido. Por cada personaje absorbido de este modo, el chupón gana un nivel de salud adicional que se añade a sus niveles de salud normales.

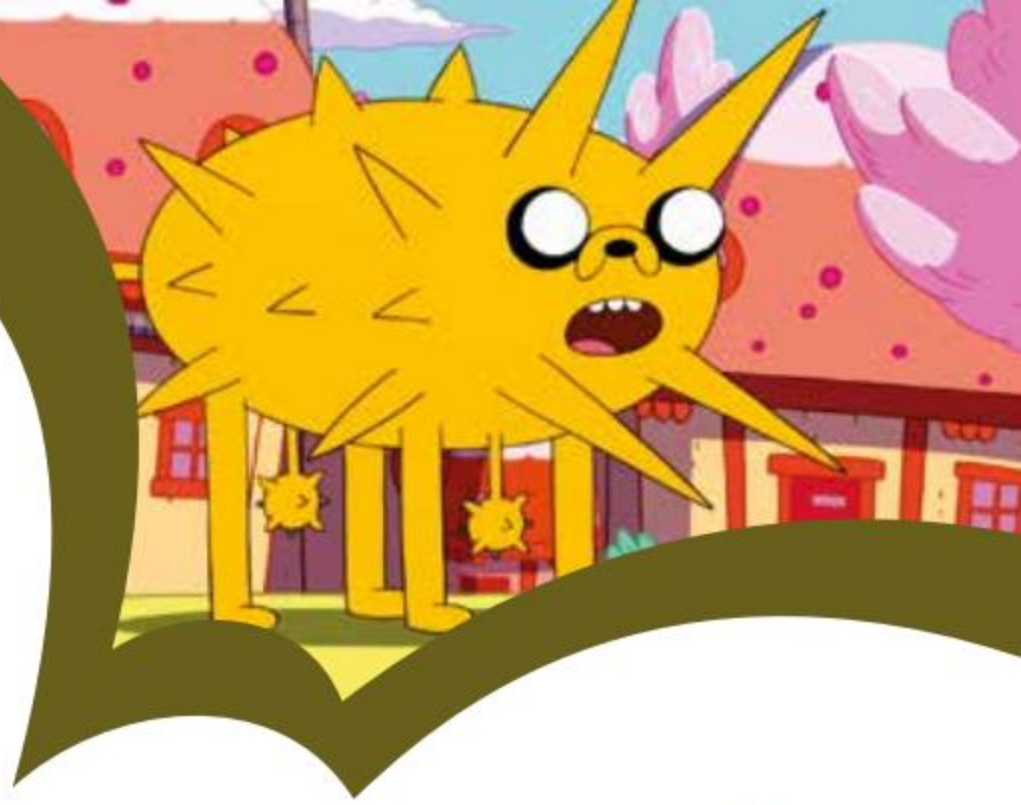
Elemental

El personaje es un elemental, una forma viviente de unos de los elementos: fuego, agua (y hielo), tierra o aire (o cualquier otro si al director de juego le parece bien). Como tal, está vinculado a la escuela de magia correspondiente (página 85) y se le puede convocar, controlar o expulsar usando conjuros de dicha escuela. Está hecho del material de su elemento, por lo que su contacto produce el estado apropiado; por ejemplo, ardiendo para el elemento de fuego. Es muy resistente al daño que provenga de ese elemento: reduce en dos niveles de salud el daño de cualquier ataque de ese tipo, pero en cambio, es muy vulnerable al elemento contrario y sufre el doble daño de ataques de esa fuente.

A discreción del director de juego, el personaje podría tener otras capacidades relacionadas con su elemento. Por ejemplo, un elemental de fuego podría hacerse más fuerte comiendo carbón, uno de agua podría fluir por huecos pequeños, uno de tierra podría endurecerse para resistir el daño y uno de aire podría volar.

Forma monstruosa

El personaje tiene una segunda forma de aspecto monstruoso. Puede que sea un licántropo o un vampiro capaz de convertirse en algo terrible. Cambiar de forma es un movimiento y en su forma monstruosa el personaje recibe +1 a Cachas, +1 a Broncas, +1 a cualquier uso de la acción de asustar, y –1 a Majo y a Farolero.



Forma monstruosa gigante

El personaje puede adoptar una forma monstruosa gigante, como un ser viscoso de tentáculos y bocas por doquier o un horrible engendro lleno de ojos. Cambiar a su forma monstruosa gigante requiere usar un movimiento. En dicha forma, el personaje recibe +2 a Cachas, +1 a Broncas, +2 a cualquier uso de la acción de asustar y –2 a Majo y a Farolero, además de las modificaciones propias del tamaño gigante (página 126).

Hechizar

El personaje tiene la capacidad de hechizar a los demás para que hagan algo concreto (bailar, saltar, atacar) tocando su flauta, diciendo unas palabras mágicas, frotándose el ombligo o como sea. Al escoger la proeza debes especificar cómo hechizas a los demás y qué hacen los personajes hechizados.

Hechizar es como una acción de convencer, pero con Tozudo en lugar de con Majo. Afecta a todos los personajes que estén en la misma zona que el personaje que trata de hechizar y sean susceptibles a la acción del hechizo (le vean tocarse el ombligo o le oigan tocar la flauta). Tiene dificultad 0, así que depende sobre todo de la reacción de los personajes afectados.

Si la acción de hechizar tiene éxito, los personajes afectados quedan en estado hechizado (página 122) para la acción apropiada durante un turno. Con éxitos chachis puedes extender la duración de la acción: tres turnos, una escena o toda la aventura.

Irascible

El personaje se enfada con facilidad. Siempre que vaya a recibir un estado asustado, confundido, de bajona o decepcionado puede cambiarlo si lo desea por un estado furioso.

Imbatible

La fuerza de voluntad del personaje hace que sea excepcionalmente resistente al daño. El personaje dispone de un nivel de salud adicional.

Insistente

El personaje no se rinde fácilmente ante el fracaso cuando tiene un objetivo. Cuando falla una acción, puede elegir recibir el estado concentrado para dicha acción hasta que consiga tener éxito en ella.

Intimidante

Puedes usar Tozudo en lugar de Majo en las acciones de convencer, pero si lo haces y obtienes éxitos chachis, el personaje afectado queda asustado en lugar de convencido.

Invisibilidad

El personaje puede hacerse invisible a voluntad. Invirtiendo un movimiento y gastando un punto de Héroe, el personaje gana inmediatamente el estado oculto. Se aplican las reglas normales de dicho estado, de manera que si lo pierde por la razón que sea, el personaje se vuelve visible. Las acciones de buscar para encontrar el personaje invisible (y por tanto deshacer su invisibilidad) tienen dificultad 3.

Lanzar rayos

Eres capaz de lanzar rayos de energía mágica, de fuego, de hielo, de electricidad o de lo que se te ocurra. Puedes lanzarlos con las manos, con un cuerno o con lo que quieras. Esto te permite realizar acciones de lanzar con Tozudo en lugar de con Broncas con un alcance de una zona. Además, puedes producir estados relacionados con la naturaleza de tus rayos, por ejemplo, puedes colocar el estado ardiendo si lanzas fuego o cegado si lanzas luz.

Mago

El personaje es miembro de una de las ocho escuelas de magia: fuego, hielo, roca, aire, vida, muerte, dimensional o mental. Como mago que es, podrá realizar conjuros de su escuela y tendrá acceso a sitios secretos como la Ciudad de los Magos. Consulta la página 82 para saber más sobre conjuros y magia.

Maldición

El personaje transmite algún tipo de maldición, normalmente relacionada con volverse como él. Por ejemplo, su mordisco podría convertirte en un habitante del Espacio Bultos (página 186) o su abrazo en un achucho hombre (página 166). La maldición normalmente será un cambio indeseable y definitivo, aunque siempre habrá un periodo de tiempo en la que se puede evitar que el cambio se complete o se haga irreversible. El jugador debe determinar con el director de juego en qué consiste la maldición, cómo se transmite y cómo se revierte o detiene. En cualquier caso, la maldición debería ser algo que el resto de personajes quiera evitar a toda costa, nunca un suceso deseable.

Mandón

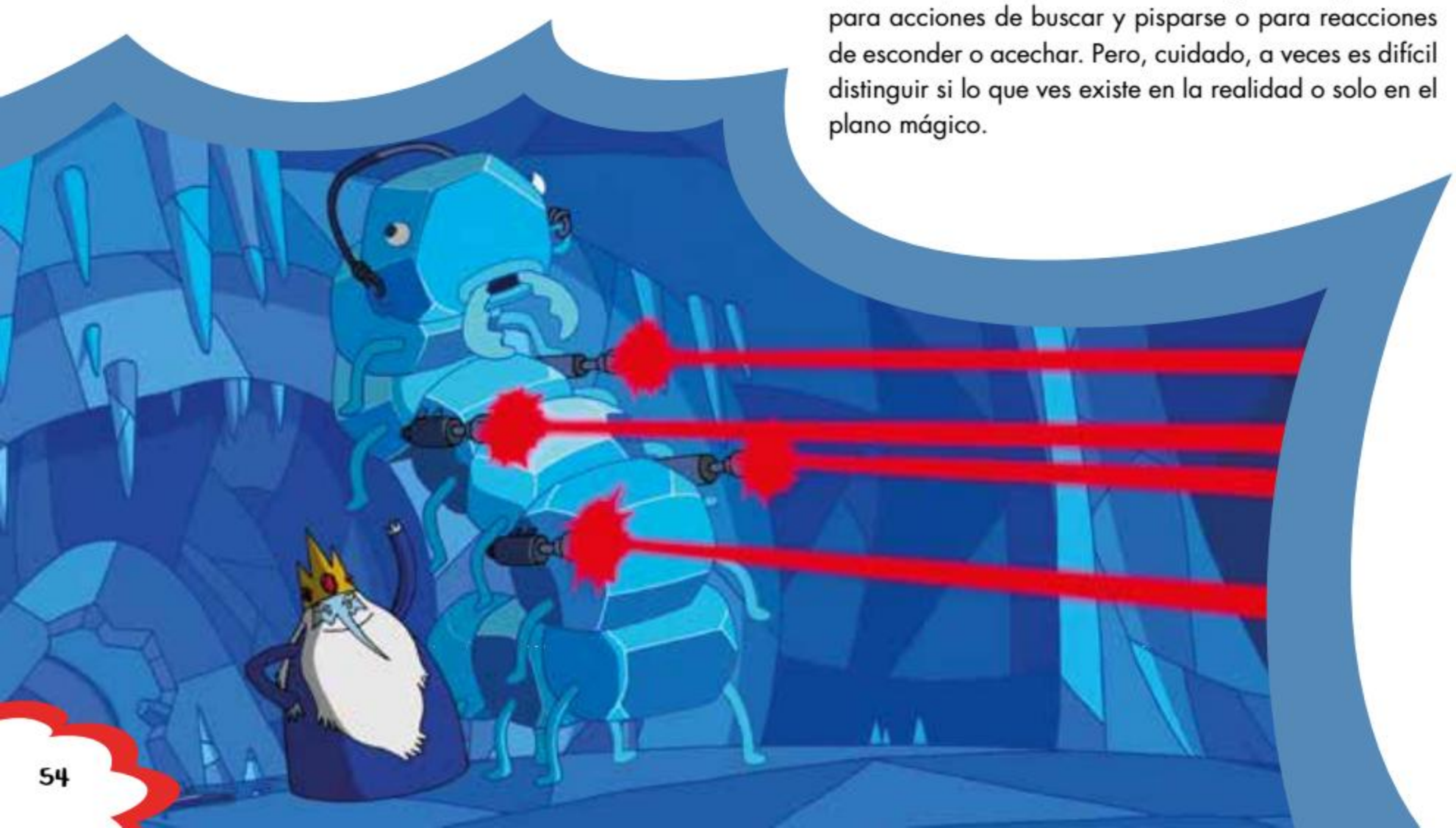
Al personaje le gusta dar órdenes y que los demás hagan lo que él diga. Puedes hacer acciones de animar con Tozudo en lugar de con Majo.

Molesto

El personaje sabe cómo ser un incordio y sacar de quicio a los demás con sus manías y costumbres molestas. Puedes usar Tozudo en lugar de Farolero en acciones de distraer y, si lo prefieres, puedes colocar un estado confundido en lugar de concentrado en dichas acciones.

Ojos de mago

Tienes ojos de mago, lo que te permite ver movidas mágicas y todo tipo de locuras místicas, como el Reino de los Espíritus (página 191). Cuando haya magia implicada puedes usar Tozudo en lugar de Espabilado para acciones de buscar y pisparse o para reacciones de esconder o acechar. Pero, cuidado, a veces es difícil distinguir si lo que ves existe en la realidad o solo en el plano mágico.



Persistente

El personaje es inasequible al desaliento y no le importa mirar una y mil veces en el mismo sitio cuando realiza una búsqueda. Puedes usar Tozudo en lugar de Espabilado en las acciones de buscar.

Portal

El personaje es capaz de abrir un portal a otra dimensión, por ejemplo, al Espacio Bultos o a la Tierra de los Muertos. Abrir el portal requiere un movimiento y el gasto de un punto de Héroe y, aunque por él pueden cruzar todos los personajes que quieran, el portal solo permanece abierto tres turnos después de que lo cruce un personaje o una escena si nadie lo cruza.

Posesión

El personaje puede poseer el cuerpo de otros. Para poseer a otro personaje debes tener éxito en una acción de apresar, pero usando Tozudo en lugar de Cachas tanto para la acción como para la reacción. Si tienes éxito, el cuerpo de tu personaje desaparece en el interior del cuerpo del objetivo como si se fundiera con él. A partir de ese momento actúas usando al objetivo como si fuera tu personaje, utilizando todos sus atributos y proezas. Además, puedes usar tus propias proezas de Cerebrito, Espabilado, Majo y Tozudo, así como las puntuaciones de dichos atributos, en lugar de los del objetivo si lo prefieres. El objetivo, por su parte, solo puede intentar una acción de liberarse por escena, usando Tozudo en lugar de Cachas, aunque si gasta un punto de Héroe puede realizar un intento adicional.

El daño que sufra el cuerpo que posees no afecta realmente a tu personaje, aunque si pierde el último nivel de salud eres inmediatamente expulsado de él.

Rayo hechizador

Puedes lanzar un rayo hechizador que obliga al afectado a realizar una acción a tu elección (cantar, esconderse, zampar...). La acción que produce tu rayo hechizador se tiene que especificar al elegir esta proeza. Tu rayo funciona como una acción de lanzar con dos zonas de alcance, pero tanto la acción como la reacción se realizan con Tozudo en lugar de Broncas. Si impactas, en lugar de hacer daño, el blanco recibe el estado hechizado (página 122) con la acción correspondiente durante un turno. Si tienes éxitos chachis en tu tirada puedes extender la duración de la acción: tres turnos, una escena o toda la aventura.

Rebelde

El personaje es indomable y siempre tiene que llevar la contraria a los demás. Cuando otro personaje realice una acción sobre ti que pueda influir en tu forma de actuar (por ejemplo, convencer o inspirar), tiene que repetir todos los éxitos que obtenga en su tirada y quedarse con el segundo resultado.

Sanador

El toque, la saliva, el canto u otra cosa del personaje tiene la capacidad mágica de curar. Puedes usar Tozudo en lugar de Cerebrito para acciones de curar y, además, puedes curar estados producidos mediante magia.

Sombrero mágico

El personaje tiene un sombrero mágico (o una mochila, un saco, unos bolsillos...) del que puede sacar a voluntad los objetos que necesita. Puedes usar Tozudo en lugar de Apañado en acciones de equiparte mientras tengas tu sombrero (o lo que sea). Si te roban o pierdes el sombrero, recibes un punto de Héroe y tarde o temprano volverá a ti o conseguirás otro parecido.

Transformación

El personaje tiene la capacidad de transformar a los demás en un objeto (o tipo de objeto), animal o planta al tocarlos. Por ejemplo, podría transformarlos en frutas, en partes del cuerpo, en gatos o en instrumentos musicales. Para conseguirlo tiene que gastar un punto de Héroe y superar una acción de apresar, pero tanto él como su objetivo tiran con Tozudo en lugar de con Cachas. Si tiene éxito, el objetivo se transforma en el objeto o animal indicado durante un turno. Con éxitos chachis puede incrementarse la duración de la transformación: tres turnos, una escena, el resto de la historia. El personaje transformado gana cualquier estado que sea apropiado para su nueva forma (por ejemplo, los objetos inanimados estarán paralizados) y sus atributos destacados pueden cambiar a discreción del director de juego para adaptarse a la forma que tenga. El personaje transformado puede realizar acciones de liberarse a dificultad 3 para recuperar su forma normal, pero con Tozudo en lugar de con Cachas.

Translúcido

El personaje es translucido o puede volverse translúcido a voluntad usando un movimiento. Mientras se encuentra en ese estado, el personaje recibe un +1 a las acciones de acechar, esconder (solo para esconderse él) y asustar. También recibe un +1 a las reacciones frente a las acciones de atacar.

Valiente

Eres difícil de amedrentar y no te dejas asustar fácilmente por las cosas terroríficas. Añades un éxito automático en cualquier reacción frente a una acción de asustar y puedes usar dicho éxito automático para anular uno chachi. Si tienes el defecto miedo, el beneficio de esta proeza no se aplica ante el objeto de tu miedo.

Volar

Tienes la capacidad mágica de volar. Eres capaz de moverte dos zonas en lugar de una utilizando un movimiento y, además, ignoras cualquier obstáculo que normalmente necesitaría una acción de caer, saltar o trepar.

¡YA ESTÁ TODO!

Ya has creado tu personaje y estás listo para jugar..., aunque todavía no sepas muy bien cómo. No te preocupes, porque en el siguiente capítulo te explicamos las reglas del juego. ¡Sigue leyendo!

CAPÍTULO 3

REGLAS

La mayor parte de un juego de rol es un diálogo entre el director de juego y los jugadores. El director describe tanto la situación como los personajes secundarios que andan por allí, y los jugadores le dicen a su vez qué hacen sus personajes y hablan por ellos. Es una especie de teatrillo improvisado, pero todo el mundo está sentado en la mesa y cuenta lo que hace en lugar de hacerlo.

Sin embargo, como en cualquier juego, vamos a necesitar reglas para jugar a **Hora de Aventuras: juego de rol,** ya que durante la partida se suelen dar situaciones en las que es interesante plantearse si los personajes tienen éxito en lo que intentan o si las cosas les salen un poco regular. En esos momentos emocionantes vamos a recurrir al sistema de juego para determinar lo que ocurre. Será el director de juego quien decida cuándo una situación requiere o no el uso de las reglas, normalmente debido al contexto en el que ocurre o a la importancia de sus consecuencias.

Si el personaje está bajo presión, están pasando cosas a su alrededor o hay una situación de caos, entonces seguro que merece la pena recurrir a las reglas para saber qué pasa. Si las consecuencias de que el personaje consiga lo que pretende o de que falle son divertidas o cambian el curso de la aventura, entonces razón de más para usar las reglas.

Imagínate que el personaje está haciendo el desayuno. Normalmente no necesitaríamos recurrir a las reglas para esto, ¿verdad? Pero, ¿y si lo está preparando mientras la cocina está en llamas? La cosa cambia, ¿no? Imagínate que el desayuno es para impresionar a sus futuros suegros, a los que les ha dicho que es un gran cocinero. Si no consigue que le salga bien, estos quedarán decepcionados y pensarán que ha mentido sobre sus habilidades culinarias, así que… ¡más le vale preparar un desayuno exquisito!

LO BÁSICO

Vamos a empezar por el principio: explicando lo más básico del sistema de reglas. Las reglas de **Hora de Aventuras** se han pensado para que sean modulares, así que todo se construye sobre unas pocas ideas iniciales. Asegúrate de entender bien lo que se explica en esta sección antes de pasar a la siguiente. ¡Eh, no te asustes! Estas reglas son fáciles y divertidas: no son deberes, son solo unas pautas para darle emoción al juego.

Pues para no ser deberes yo veo mucha letra...

Tranqui, tío. Que es un sistema modular. Eso quiere decir que lo puedes adaptar como quieras, coger las mecánicas que te gusten y dejar las que no. Lo fundamental es lo que está en este apartado, por eso es «Lo básico», y todas las demás reglas las puedes ir adaptando a lo que quieras.

¡Matemático!

Acciones

Cuando un personaje llega a una situación emocionante en la que el director considera que lo que hace es relevante para la historia, entonces decimos que está realizando una **acción.** Una acción será, entonces, un término de juego que vamos a reservar para esos momentos de la historia en que intervienen las reglas. De momento no vamos a entrar a describirlas, pero en la página 94 y siguientes se ofrece una lista detallada con las acciones más comunes que se nos han ocurrido. Las acciones pueden ser de tres tipos:

Física. Una acción física implica el uso del cuerpo del personaje o actúar sobre su medio exterior o sobre otros personajes a un nivel material.

Mental. Las acciones mentales ocurren en los pensamientos, ideas y recuerdos del personaje.

Social. Las acciones sociales implican la comunicación del personaje con otros personajes y sirven para influir en ellos.

En la lista de acciones de la página 94 y siguientes el tipo de acción aparece representado por su icono correspondiente, en color dorado. Total, que el director de juego decide que se está produciendo una acción y determina qué acción está ocurriendo. Cada acción utiliza un atributo del personaje. Por ejemplo, para **romper** una puerta usarás el atributo Cachas, pero para **ligar** con un poli banana usarás el atributo Majo. En la lista de acciones encontrarás el atributo que se utiliza para cada acción representado con un icono dorado. Recuerda que los iconos de los atributos están explicados en el capítulo anterior, en la página 20.

Ejemplo: *El jugador de Palomita, la mazorca lobo, cuenta que su personaje sale de casa para ir a ver a la Princesa Marshmallow, que tiene una misión para ella. Aunque salir de casa normalmente no suponga mucho misterio, el director de juego decide que en Ooo las cosas no son lo que parecen y que puede ser interesante que algo le impida salir de casa o le haga retrasarse... De modo que no acudiría a tiempo a palacio.*

—Palomita —dice el director de juego—, cuando giras el pomo de la puerta, esta permanece cerrada. Entonces escuchas una voz que dice: «Soy el espíritu de la puerta, regulador del paso. Si quieres salir, tendrás que responder a mi acertijo».

Eso es una acción de descifrar (página 103) y el jugador tendrá que tirar su atributo de Espabilado para poder abrir la puerta descifrando el acertijo, aunque también podría optar por romperla usando su atributo de Cachas, o intentar convencer al espíritu de que los acertijos son una tontería con su atributo de Majo... ¡o cualquier cosa que se le ocurra!

Consecuencias

Ya hemos dicho que solo queremos recurrir a las reglas en los momentos dramáticamente apropiados, pero ¿cómo saber cuáles son? Pues muy sencillo: son aquellos en los que fallar tiene **consecuencias** negativas para el personaje o para la historia. Es más, el director de juego puede hacer que el jugador sepa cuáles son esas consecuencias negativas, al menos a grandes rasgos: si fallas la acción de cocinar para preparar el desayuno para tus suegros entonces ellos estarán decepcionados contigo (página 121).

Si fallar una acción no tiene una consecuencia real sobre el personaje o sobre la historia, entonces, ¿para qué molestarse en tirar los dados? Si no va a haber consecuencias del fallo, deja que el personaje se salga con la suya y continúa la narración hasta un momento realmente emocionante. Algunas veces la ausencia de éxito es consecuencia suficiente: si intentas pasar corriendo por una puerta de piedra que se cierra y fallas, no hace falta que la consecuencia sea que te pille la puerta: no poder pasar y quedarte encerrado dentro puede ser bastante. Esto se aplica casi constantemente con la acción de atacar: si fallas no dejarás fuera de combate a tu objetivo y él podrá zurrarte luego o hacer lo que quiera para fastidiarte. ¡Esa puede ser una consecuencia suficientemente fastidiosa!

Ejemplo: *Si Palomita no sale inmediatamente de casa, va a llegar tarde a palacio y la Princesa Marshmallow está muy ocupada. Puede que no la reciba, puede que no le encargue la misión, puede que se enfade y ninguna otra princesa vuelva a contratarla como guardaespaldas... Incluso se puede quedar encerrada para siempre si el espíritu anda de mal humor. ¡La de cosas que pueden pasar si uno no sale a tiempo de casa!*

Dados y éxitos

Si el personaje tiene destacado el atributo requerido (es decir, es uno de los que el jugador seleccionó al crear el personaje), entonces tirará tantos dados como la puntuación que tenga en el atributo y, si no lo tiene, entonces tirará dos dados.

Algunas circunstancias, como ciertas proezas, usar las herramientas adecuadas (página 76) o estar afectado por determinado estado (página 68) pueden proporcionar bonificaciones o penalizaciones a la tirada, es decir, pueden aumentar o disminuir el número de dados que tiras. Por ejemplo, si decimos que una tirada tiene una bonificación de +1, eso es que tiras un dado más; y si tiene una penalización de –1, tiras un dado menos. Recuerda aplicar estas modificaciones antes de lanzar los dados.

En cada dado lanzado, un resultado de 1, 2 o 3 es un fallo y se ignora, mientras que un resultado de 4 o 5 se considera un éxito. Un resultado de 6 es un éxito chachi que vamos a representar como . Un éxito chachi cuenta como un éxito normal, pero además puede tener efectos especiales. Si el jugador quiere, puede convertir un resultado de en un 5 y añadir otro dado a su tirada, es decir, cambiar el éxito chachi por un éxito

normal, pero a cambio de tirar un dado más… ¡que podría obtener otro éxito chachi! Seguro que te estás preguntando si un éxito chachi obtenido en un dado extra se puede convertir en éxito normal para añadir otro dado más, y la respuesta es… ¡sí! Mientras sigas obteniendo éxitos chachis puedes convertirlos en éxitos normales y añadir más dados si quieres. Al final, en cada caso tendrás que decidir si prefieres quedarte los éxitos chachis o prefieres tirar más dados. Así que te preguntarás: ¿por qué hacer una cosa o la otra?

Normalmente, el objetivo del jugador es obtener los éxitos necesarios para que la acción salga bien (en seguida te hablamos de eso), por lo que te interesará tener un buen número de ellos. Sin embargo, los éxitos chachis van a permitir que además ocurran cosas molonas, así que el jugador tendrá que decidir cuántos éxitos chachis usa para añadir más dados y cuántos conserva, antes de que el director de juego le diga lo que pasa. Ten en cuenta que si el resultado de la tirada no tiene suficientes éxitos, los éxitos chachis no servirán para nada, mientras que si la acción tiene éxito no importa cuántos éxitos normales de más hayas obtenido: solo los éxitos chachis hacen el resultado más molón. ¡Hay que pensárselo bien antes de decidir si añadir otro dado o quedarse el éxito chachi!

Algunos estados y proezas pueden cambiar los resultados que proporcionan éxito en ciertas acciones, haciendo que el éxito se obtenga más fácilmente (con 3 o más en lugar del habitual 4 o más) o de forma más difícil (solo con 5 o más). Si varias de estas modificaciones se acumulan a la vez en la misma tirada, anula las que sean opuestas entre sí: si una ofrece éxito con 3 o más y otra lo modifica a 5 o más, entonces las cosas se quedan con el habitual 4 o más. Si se acumulan en la misma dirección no las apiles: nada debería hacer que un personaje obtenga éxito a partir de un 2 o solo con un 6. Los citados 3 o más o 5 o más deberían ser los límites de esta modificación de la interpretación de los dados.

Para reconocer los éxitos chachis inmediatamente, hay unos dados especiales que, en lugar del número 6, llevan la cara de Jake o la de la Princesa Bultos. ¡A la venta en tu tienda habitual, colega!

Ejemplo: *Palomita opta por seguirle el juego al espíritu de la puerta y va a tratar de descifrar el acertijo, así que realizará una acción de descifrar que utiliza el atributo Espabilado. Este no es uno de los atributos destacados de Palomita, así que solo tira dos dados. ¡La cosa se pone emocionante!*

Dificultades

No todas las acciones que intenten los personajes tendrán la misma **dificultad.** No es lo mismo romper una puerta de madera podrida que una de madera maciza con refuerzos de hierro, ¿verdad? Pues eso. La dificultad de la acción son éxitos que se anulan de tu tirada. Las acciones más fáciles tendrán dificultad 0, es decir, no se anula ninguno de tus éxitos, pero habrá acciones de dificultad 1, 2, 3 o incluso más. Así, en tu tirada tendrás que obtener más éxitos (al menos uno más) que el número de dificultad o tu acción habrá fracasado y no conseguirás lo que pretendías.

Todos los éxitos, normales o chachis, cuentan igual a la hora de superar la dificultad, pero como es importante diferenciar entre los éxitos normales y los chachis para ver los efectos en caso de tener éxito, ten en cuenta lo siguiente: la dificultad siempre anula primero los éxitos normales y solo anula los chachis cuando no quedan éxitos normales que anular.

En la lista de acciones (página 94) incluimos indicaciones para la dificultad de cada una de ellas, pero aquí tienes una guía general para que te hagas una idea:

ACCIÓN	DIFICULTAD	EJEMPLO
CHUPADA	0	Abrir un tarro de pepinillos que se ha quedado atascado.
NORMALITA	1	Esconderse en un bosque tenebroso.
DIFICILILLA	2	Levantar una pesada lápida de piedra.
CHUNGA	3	Escalar una pared lisa de hielo.
MUY CHUNGA	4	Ir en bicicleta por un cable sobre un abismo de llamas, con los ojos vendados mientras unos murciélagos se lanzan a atacarte. ¡Lo típico!

Ejemplo: *El director de juego decide que el espíritu está un poco cabreado porque se acaba de despertar y aún no ha desayunado, así que no va a poner las cosas tan fáciles y elige un acertijo complicado, un comecocos en toda regla. La dificultad es 2. ¡Esta acción es dificililla!*

Antes de que el jugador de Palomita tire los dados, el director de juego imita al espíritu de la puerta recitando el acertijo: «Un granjero tiene 10 conejos, 20 caballos y 40 cerdos. Si llamamos "cerdos" a los "caballos", ¿cuántos caballos tendrá?».

Ahora es el momento de tirar los dados. Como ya hemos dicho, Palomita no tiene destacado el atributo de Espabilado, así que tira dos dados y saca 3 y 6. No tiene éxitos suficientes para superar la dificultad de 2, así que decide convertir su éxito chachi en un 5 (y sigue siendo un éxito) y añadir otro dado a la tirada. ¡Vuelve a sacar un 6!, pero sigue sin superar la dificultad. Ahora está empatada, por lo que decide probar suerte una vez más y convertir su éxito chachi en 5 y añadir otro dado, en el que saca 4. Ya no puede volver a seguir tirando, pero su resultado final es 3, 5, 5, 4. ¡Tres éxitos! ¡Palomita ha superado la dificultad!

• UN CONSEJO MATEMÁTICO •

Si nos olvidamos por un momento (y por simplificar) de que los éxitos chachis se pueden convertir en éxitos normales para añadir dados extra, cada dado tiene un 50 % de posibilidades de obtener un éxito (falla con 1, 2 o 3, la mitad de resultados posibles, y tiene éxito con 4, 5 o 6, la otra mitad), de manera que por cada dos dados que tires se espera que obtengas un éxito. Esto te puede servir para hacerte una idea de cuántos dados necesita un personaje para que sea más probable que las cosas le salgan bien. Ojo, «más probable» no significa «seguro», una vez que ruedan los dados puede pasar cualquier cosa. ¡No se aceptan reclamaciones!

Narrar los resultados

Cuando una acción tiene éxito, se aplican las reglas que indique el texto de la acción. Además, debe narrarse lo que sucede, es decir, describir qué pasa a continuación. Esto es labor del jugador que interpreta al héroe que realizó la acción, o del director de juego si se trata de otro tipo de personaje. Los fallos, en cambio, los narra siempre el director de juego, normalmente partiendo de la consecuencia que él mismo hubiera pensado al plantear la acción.

Ejemplo: *Como el jugador de Palomita ha conseguido superar la dificultad de la acción, narra lo que hace su personaje como resultado de la misma:*

—A ver… —dice el jugador con la voz de Palomita—, uno y uno, dos, y me llevo una… más cuatro…—¡hasta pone cara de concentrado y cuenta con los dedos para reflejar lo que le ha costado sacar todos esos éxitos!—… y eso elevado al cubo… Mmm… ¡20! Tiene los mismos caballos que tenía, porque si los llama cerdos no dejan de ser caballos.

Luego, con su voz, añade que la puerta refunfuña algo (¡y la imita!), pero finalmente se abre y Palomita puede correr hacia el palacio: «Allá voy, Princesa Marshmallow», grita al viento.

Si un jugador quiere introducir en la narración elementos que van más allá de la resolución de la acción deberá utilizar éxitos chachis. Por ejemplo, puedes usar un para determinar que al enemigo al que has golpeado se le rompe la espada al tratar de parar tu ataque, que estalla una tormenta en el bosque en el que te escondes o que se acaban las tartas del banquete en el que cantabas. Como siempre, el éxito chachi así utilizado seguirá contando como un éxito para la resolución, pero no podrá utilizarse para los efectos habituales descritos en la acción. A discreción del director de juego, si el efecto narrativo que quiere introducir el jugador es muy potente, puede exigir el uso de dos o incluso tres éxitos chachis.

Competiciones y reacciones

Algunas veces lo que tu personaje intenta hacer se opone a lo que otros personajes quieren conseguir. ¡La vida es dura y no todo el mundo puede ganar siempre! Por ejemplo, si participas en una carrera, todo el mundo intenta llegar el primero a la meta. O cuando intentas andar sin hacer ruido, tu acción se opone a

los personajes que puedan escucharte. Pero si te fijas, los dos ejemplos son ligeramente distintos: en el primer caso, todos los personajes participan activamente en la carrera: se trata de una **competición.** En el segundo, el único personaje que realiza una acción es el que intenta moverse en silencio mientras que los que pueden oírle están **reaccionando** a su acción.

En una competición, cada personaje realiza su acción por separado, normalmente la misma. La dificultad de la acción de cada personaje puede ser igual o diferente: si uno de los personajes participa en la carrera con las piernas atadas, lo tendrá más difícil que el resto, ¿no te parece? En todo caso, cada personaje realiza su tirada por separado y el que obtiene éxito y tiene más éxitos chachis gana la competición. A empate de éxitos chachis, gana el que tenga más éxitos normales. Si el empate continúa, entonces la competición también está empatada: los dos personajes llegan a la vez a la meta, quedan en tablas en el ajedrez o se comen el mismo número de bollos en el concurso de comida.

Respecto a las reacciones, en la descripción de cada acción se especifica si permite una reacción. Una reacción es la forma en que se defienden los personajes a los que puede afectar tu acción. Si intentas engañar al Rey Hielo para que te deje salir de la celda, tu intento de engañarlo es una acción, mientras que su capacidad para darse cuenta de que tratas de engañarlo (y para no caer en tu truco) es una reacción. Si intentas atizar con tu espada a un ogro, este podrá intentar que tu ataque no le alcance. Las reacciones son gratis, no cuentan como una acción del personaje que se defiende, pero son opcionales: el personaje objetivo puede elegir no reaccionar y no hacer ninguna tirada de defensa.

Los éxitos que se obtienen en una tirada de reacción sustituyen a la dificultad de la acción que la ha provocado si esta es menor. Dicho de otra forma: la tirada de acción tiene que superar la dificultad o los éxitos de la tirada de reacción, lo que sea mayor.

Si la tirada de reacción es mayor que la tirada de acción, entonces el defensor bloquea totalmente la acción del personaje y no tenemos que preocuparnos de más, pero si la tirada de reacción es menor, entonces hay que saber si los éxitos anulados son normales o chachis. Para eso procede de la siguiente manera: los éxitos normales del defensor anulan primero los éxitos normales y, solo si han anulado todos, pueden anular éxitos chachis (como pasaba con la dificultad). Sin embargo, los éxitos chachis del defensor hacen lo contrario: anulan primero éxitos chachis del personaje y si los anulan todos pasan a anular los normales.

Normalmente, que el defensor supere al personaje que realiza la acción solo sirve para neutralizarla, pero algunas proezas permiten que el defensor se beneficie especialmente si obtiene más éxitos que su rival, por ejemplo, contraataque (página 35).

Algunas acciones pueden afectar a varios personajes, por lo que permitirán que cada uno de ellos reaccione. En este caso, se realiza una única tirada para el personaje que realiza la acción, pero cada personaje que pueda ser afectado reacciona por separado y realiza su propia tirada. Las comparaciones se realizan individualmente, de modo que la acción puede afectar a unos y no a otros.

Ejemplo: *En cuanto Palomita llega a las puertas del palacio, ve que la Princesa Marshmallow está asomada a la ventana y grita: «¡Cogedlo, cogedlo, que alguien lo coja!», entonces Palomita ve que el Profesor Cacahuete sale del palacio sobre un caballo. Palomita no lo duda ni un segundo y sale corriendo detrás de él. El director de juego anuncia que eso es una acción. Además, es una competición porque el Profesor Cacahuete huye mientras Palomita intenta atraparlo.*

La acción de Palomita es correr, por lo que tiene que tirar con Cachas, y la del doctor Cacahuete es cabalgar, por lo que tiene que tirar Espabilado. Palomita saca más éxitos que el doctor Cacahuete, así que gana la competición y su jugador decide que eso significa que Palomita adelanta al caballo y logra cortarle el paso con las manos en alto.

Cooperar

Dos o más personajes pueden trabajar juntos en la misma acción siempre que eso tenga sentido. Por ejemplo, podrían cooperar para convencer a otro personaje o para arreglar un chisme averiado, pero no podrían colaborar para andar en silencio: ahí cada uno tendría que intentar ser silencioso por su cuenta. En fin, será el sentido común del director de juego el que diga si se puede colaborar o no en una acción concreta, pero en el listado de acciones mencionamos cuáles nos parecen a nosotros que son las que pueden realizarse entre varios. Estas estarán indicadas con el icono de cooperar que aparece más arriba.

Como trabajar juntos tiene su miga, porque hay que entenderse, coordinarse y esas cosas, aumenta en +1 la dificultad de la acción por cada personaje extra que se apunte a ayudar. Después, cada personaje tira los dados del atributo correspondiente por su cuenta y combina los éxitos que obtengan todos (¡y los éxitos chachis!). Luego anula los éxitos que correspondan a la dificultad y resuélvelo de manera normal.

Ejemplo: *El Profesor Cacahuete le explica a Palomita que no es un ladrón, sino que en realidad ha salido tan rápido de palacio para recoger un avión de papel muy bonito que se había llevado el viento por la ventana y ha caído entre unos arbustos. Palomita, que es muy maja y buena de corazón, decide ayudar al Profesor Cacahuete. Como van a cooperar, ambos realizan la misma acción, buscar (página 98), y tiran sus respectivos atributos de Espabilado.*

El avión de papel es pequeño, por lo que el director de juego decide que la dificultad de la acción es 2, pero aumenta en +1 por la ayuda de Palomita. Palomita saca 1 éxito y el profesor Cacahuete 3, juntos suman 4 éxitos y superan la dificultad. ¡Ah, sí, mira, el avión está junto a esa margarita!

ESTADOS

Los personajes empiezan el juego frescos como lechugas, pero durante sus aventuras les pasarán cosas que los asustarán, paralizarán, enfadarán, etc. Esto se representa en el juego mediante estados. Los estados modifican al personaje, dándole bonificaciones o penalizaciones para ciertas acciones, o a veces una mezcla de las dos cosas. No todos los estados son malos, los personajes también pueden estar inspirados, enamorados o concentrados. Lo importante es que los estados modifican al personaje y afectan a las acciones que realice. Muchas veces los estados solo afectan a acciones o reacciones de un tipo determinado (físico, mental o social). Esto se especifica en cada caso en la descripción del estado.

Hay varias formas de recibir estados durante el juego. En primer lugar, pueden ser consecuencias de acciones fallidas (ver página 61). Por ejemplo, si fallas una acción de zampar, el director de juego puede determinar que quedas empachado (ver página 121) durante el resto de la escena o, si fallas una acción de cantar (página 99), puedes dejar a la gente que tratabas de animar de bajona (página 120).

En segundo lugar, los estados se reciben muchas veces como resultado de las acciones de otros personajes. En la descripción de cada acción se indica qué estado produce en otro personaje y durante cuánto tiempo. A veces es casi de pura lógica: con la acción de asustar (página 96) puedes dejar a otro personaje asustado (página 118), mientras que con una acción exitosa de animar (página 95) lo dejas inspirado (página 123). Durante las propias acciones, los éxitos chachis pueden servir para producir estados más potentes de lo normal o para que duren más tiempo. Por ejemplo, éxitos chachis en la acción de atacar pueden dejar al personaje aturdido (página 97).

Por último, algunas proezas hacen que las acciones produzcan estados adicionales o diferentes, o hacen a los personajes más resistentes contra algunos de ellos. Ya sabes que cada proeza es una excepción a las reglas, así que si contradice lo que se dice en una acción u otro lugar de este manual, aplica lo que diga la proeza.

Los estados tienen sus reglas en la mecánica del juego y demás, pero eso no quita que su parte más divertida sea interpretarlos. Hablar como tu personaje mientras está furioso o asustado, o actuar como corresponde a estar enamorado o decepcionado, es una parte importante del juego. Si el director cree que un jugador está ignorando un estado de su personaje, puede hacerle pagar un punto de Héroe por ello, aunque sería educado por su parte avisar al jugador y darle la posibilidad de evitarlo, ¿no crees?

Algunos estados ignoran a otros. Esto significa que mientras estés en dicho estado no puedes recibir aquellos que ignora. Por ejemplo, cuando estás furioso (página 122) estás demasiado enfadado para andarte con sutilezas, así que no puedes recibir el estado oculto (página 124). De este modo, si estás furioso y como resultado de alguna acción deberías recibir el estado oculto, ignoras este último y continúas furioso.

Muchos estados cancelan a otros: si recibes un estado que cancela a uno que ya tienes, lo reemplaza inmediatamente, incluso si el nuevo es de menor duración. En la descripción de cada estado se explica si dicho estado cancela a otros. Esta cancelación muchas veces es simétrica (un estado que cancela a otro también es cancelado por él), pero no ocurre siempre, así que el orden en el que se reciben los estados puede ser importante. Tenlo en cuenta. Por ejemplo, el estado aturdido cancela el estado concentrado, de manera que si un personaje que esté concentrado recibe el estado aturdido, dejará de estar concentrado.

Ejemplo: *Si además de superar la tirada del Profesor Cacahuete, Palomita hubiera obtenido éxitos chachis en su acción de correr para alcanzarlo, podría haberle puesto el estado cansado al Profesor como consecuencia de sus éxitos chachis. Por otro lado, el director de juego podría haber puesto el estado decepcionada a Palomita si no hubiera*

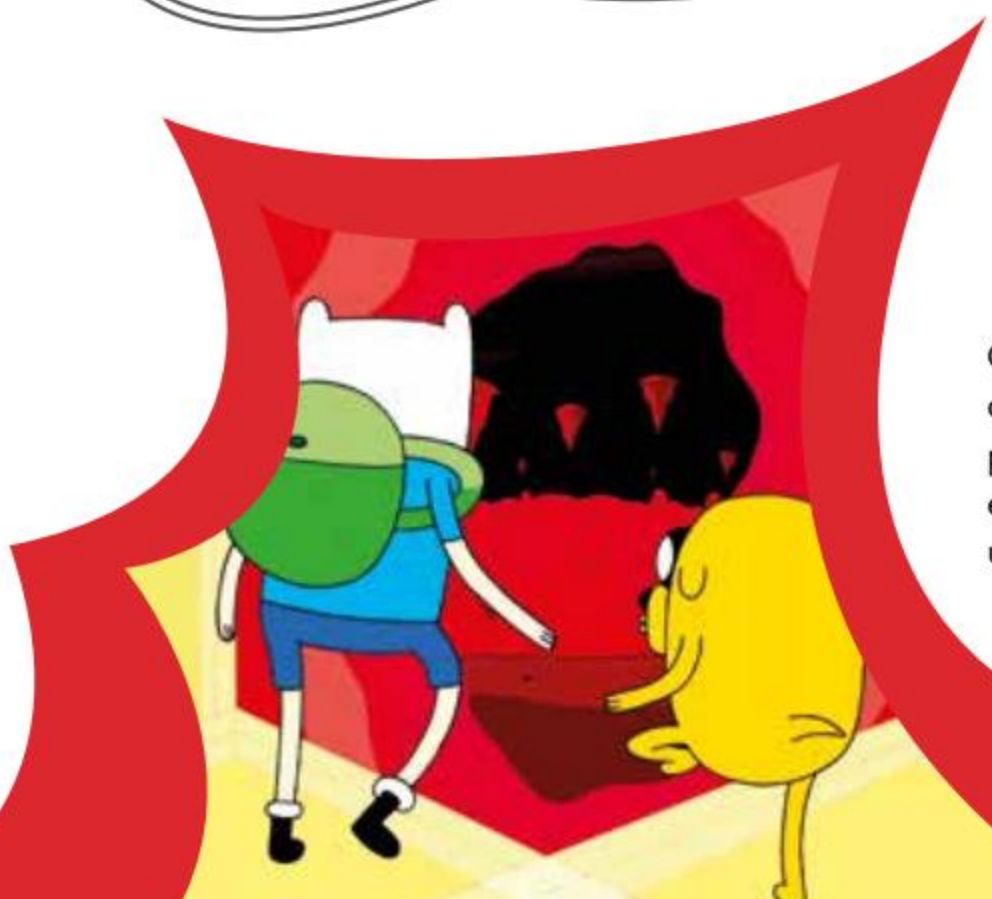
conseguido superar la acción de buscar para ayudar al Profesor Cacahuete. Pero, como no sucedió nada de eso, ninguno de los dos recibió estados como consecuencia de estas acciones.

En cambio, el director de juego cree que todo lo que ha hecho Palomita debería haberla puesto al límite de sus fuerzas. Recordemos que fue corriendo a palacio, que persiguió al caballo del Profesor Cacahuete y buscó el avión de papel, así que al director de juego le parece adecuado adjudicarle el estado cansada (esto es un estado por el morro, ver página 81). Al jugador también le parece bien, ¡es una oportunidad de interpretación! Saca la lengua e imita a Palomita cansada:

—Princesa... princesa... ufff... He... lle...gado... ay... ¡qué flato!

• CARTAS DE ESTADO •

Para facilitar su uso, los estados se presentan como si fueran cartas. Cada carta de estado incluye las reglas que se aplican al recibir el estado, los estados que ignora y los que cancela. Puedes imprimir las cartas de estado (páginas 128 y siguientes) de tu copia digital y recortarlas para usarlas durante el juego. ¡O pídelas en tu tienda habitual!



Un héroe o personaje principal puede tener como máximo tres estados. Si un personaje con tres estados gana uno nuevo sustituye el de menor duración. Un personaje secundario solo puede tener un estado, así que si un secundario recibe un estado nuevo, pierde el estado que ya tenía. Los masillas habitualmente se consideran fuera de combate si reciben cualquier estado.

¿Está claro todo esto? ¿No? Probemos esto: cuando tu personaje vaya a recibir un nuevo estado, sigue los siguientes pasos para determinar cómo afecta esto a su situación:

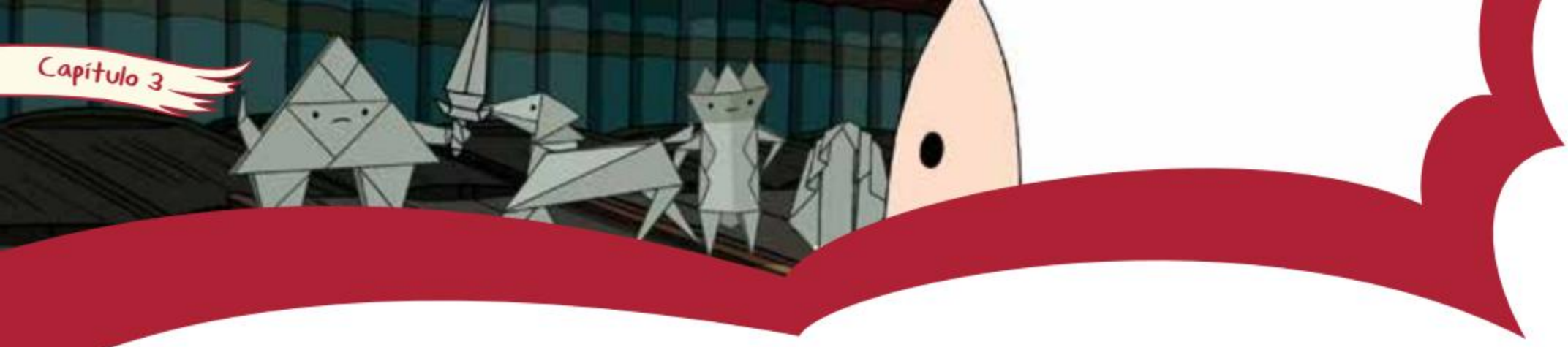
- Comprueba en primer lugar si alguno de los estados que ya tienes ignora el nuevo estado. Si es así, el nuevo estado no te afecta y puedes olvidarlo. Ya no tienes que comprobar nada más.

- En otro caso, comprueba si el nuevo estado que recibes cancela uno o más estados que ya tengas. Si es así, descarta los estados cancelados y anota el nuevo estado recibido, junto con su duración.

- En otro caso, comprueba si con el nuevo estado que recibes tienes más de tres estados. En ese caso, revisa tus estados anteriores y descarta el que tenga menor duración (nunca el nuevo que estás recibiendo).

- Si nada de lo anterior se cumple, simplemente añade el nuevo estado con su duración en tu ficha de personaje.

Cuando un personaje secundario recibe un estado, aplica la misma lógica descrita anteriormente, excepto porque un personaje secundario solo puede tener un estado cada vez, lo que significa que en el tercer punto un nuevo estado siempre sustituirá al anterior.



Un personaje masilla normalmente no puede recibir estados: si se le adjudica un estado considera al masilla fuera de combate en un sentido laxo: no tiene por qué estar inconsciente, sino simplemente deja de ser un obstáculo por el que los personajes tengan que preocuparse. Si esta situación no termina de encajarte, entonces seguramente ese personaje no sea un masilla, sino un personaje secundario.

Tío, ¿esto es para que la peña no se haga lío o qué?

Un poco sí, tron, aunque también es que es chungo estar asustado, enamorado, inspirado y furioso todo a la vez, ¿sabes?

TAMAÑOS

Los tamaños no son estados, pero funcionan como tales: aplican unas modificaciones al personaje. Además, aunque no sean exactamente estados, pueden serlo, ya que hay proezas que permiten que los personajes se hagan más grandes o más pequeños de manera temporal..., lo que viene siendo un estado.

Como ya explicamos en el capítulo de creación de personajes (página 25), los personajes por defecto tienen un tamaño mediano, así que asume que ese es el tamaño de cualquier personaje si no se dice otra cosa. Con permiso del director de juego, puedes hacer personajes más grandes o más pequeños. Ten en cuenta que cada tamaño tiene sus ventajas y sus inconvenientes, y que en algunos casos estos últimos pueden limitar el tipo de aventuras que corran: un personaje gigante seguramente no entre por las puertas de un *dungeon*, mientras que uno diminuto las pasará canutas incluso para subir las escaleras.

Al igual que los estados, encontrarás los tamaños al final de este capítulo en formato carta para imprimir y jugar.

MOVIMIENTOS

Los movimientos son como acciones que no necesitan una tirada. Por ejemplo, sacar una espada de su funda, beberse una poción o subir una escalera son movimientos. Pero cuidado, porque si las circunstancias hacen que se necesite una tirada para resolver la situación, entonces el movimiento se convierte en una acción: si para sacar la espada mágica hay que convencerla de que salga, si el tapón de la poción está tan duro que necesita mucha fuerza para abrirse, o si en las escaleras hay pinchos que tienes que evitar, entonces esas tres cosas dejan de ser movimientos y se convierten en acciones.

Ya sabes que la clave para decidir si una tirada (y, por tanto, una acción) es necesaria se basa en las consecuencias de fallar (página 61). Tenlo en cuenta para decidir cuándo un movimiento se convierte en una acción.

Esta distinción que estamos haciendo va a ser muy importante, como te explicamos en el apartado «El tiempo en el juego» (página 72).

Zonas

En **Hora de Aventuras: juego de rol,** el escenario se divide en zonas. No queremos preocuparnos de cuántos metros, pies o lo que sea anda cada uno, o a qué distancia exacta se pude lanzar un avión de papel. Nos va un rollo más abstracto, ¿sabes? Las zonas son espacios no muy grandes y que están bien delimitados. Por

ejemplo, en una casa, cada habitación sería una zona. Si hay algún obstáculo que divide el espacio, como una larga mesa en el comedor de un castillo o una cerca que rodea el jardín de una casa, entonces dicho obstáculo seguramente delimita dos zonas distintas.

Para moverse de una zona a otra hay que realizar un movimiento. Un personaje solo puede moverse una zona por movimiento, por lo que si quiere moverse dos zonas, tendrá que realizar dos movimientos, por ejemplo. En cambio, algunas proezas permiten que un personaje avance más zonas con un solo movimiento.

Tío, me he vuelto a perder con lo de las zonas.

Ya verás como te queda claro. Tron, ¡tenemos que jugar más!

Dos zonas adyacentes pueden tener alturas diferentes, como del balcón de una torre al exterior del castillo o del acantilado en la playa al mar. Moverse entre dos zonas de altura diferente siempre tiene que considerarse con cuidado: moverse de una zona más alta a otra más baja puede significar caer (página 99), aunque también puede hacerse con más cuidado trepando (página 116); mientras que moverse de una zona baja a otra alta casi siempre requerirá trepar, aunque si la altura no es muy alta quizás se pueda hacer saltando (página 116). Ni que decir tiene que los personajes que vuelan (página 56) lo van a tener mucho más fácil en estas situaciones.

Ten en cuenta que estas reglas, como siempre, se utilizarán cuando las consecuencias de pasar de una zona a otra sean interesantes o cuando ello implique algo para la acción. Por ejemplo, durante un combate es importante saber dónde está cada uno y moverse para que los malosos no nos pillen, en ese caso entran en juego las reglas de movimiento y zona. En cambio, para ir a casa de tu abuela no es necesario saber a cuántas zonas te encuentras y cuántos movimientos necesitas para llegar, simplemente dices que vas a casa de tu abuela y llegas.

Ejemplo: *La Princesa Marshmallow y el Profesor Cacahuete estaban jugando a lanzar el avión de papel y Palomita quiere probar a ver cómo se le da. Para ello tiene que hacer una acción de lanzar y tirar su atributo Broncas. Como el avión de papel pesa poco, el director de juego decide que la dificultad es 0, así que con un éxito el avión vuela un rato y cae dentro de la zona en la que se encuentra Palomita, y puede llegar a una zona más por cada . Si no saca ningún éxito, el avión se le cae delante de sus pies.*

Palomita solo tira dos dados porque Broncas no es uno de sus atributos destacados y además está cansada, por lo que solo cuenta como éxito cuando saca 5 o 6 (ver página 128). En su tirada saca 5 y , por lo que el avión vuela hasta la zona adyacente a la que se encuentra Palomita. Con el éxito ha volado dentro de la misma zona, y con el ha ido a la zona adyacente.

EL TIEMPO EN EL JUEGO

Durante el juego medimos el tiempo de diversas maneras, pero no con medidas de tiempo precisas en plan días, horas y tal, sino más bien con medidas abstractas, orientativas. Tampoco es tan subjetivo como «un ratito» o «un rato largo», pero es algo entre medias. De mayor a menor duración serían:

* **Aventura:** Es la historia completa que están jugando los personajes. A veces también lo llamamos «partida».

* **Sesión:** Cada vez que tus amigos y tú quedáis a jugar es una sesión. Normalmente, una aventura se jugará en una sola sesión, pero, si la cosa se alarga o jugáis sesiones cortas porque andáis regular de tiempo libre, una misma aventura puede necesitar dos o tres sesiones.

* **Escena:** Una aventura se divide en escenas, que normalmente son una parte de la historia que ocurre en el mismo escenario, con los mismos personajes y trata de lo mismo. Cuando los personajes van de un sitio a otro o llega peña nueva y cambia el rollo, entonces es una nueva escena.

* **Elipsis:** Muchas veces la historia se mueve de una escena a otra mediante elipsis. ¿No sabes lo que es una elipsis? Es como un salto en la historia para evitar las partes aburridas que no le interesan a nadie. Me explico: los personajes están en su casa y encuentran un baúl con el mapa de una mazmorra. Lo siguiente que vemos es que están en la entrada de la mazmorra. Hemos pasado de una escena a otra con una elipsis, porque nadie quiere tragarse un viaje de dos horas por el bosque en el que no pasa nada. ¿Me entiendes? Así que tenemos la escena de la casa con el baúl y demás, y luego la escena de la mazmorra, el viaje nos lo hemos ahorrado con una elipsis. Si en el bosque los personajes van a encontrarse con unas arañas gigantes que se los quieren papear o con un gnomo que no se decide sobre qué traje le queda mejor para ir a su boda, entonces no haríamos la elipsis, porque eso sí puede ser divertido y emocionante, ¿verdad?

* **Ronda:** En ocasiones especiales es importante saber quién actúa primero y cuántas cosas puede hacer cada uno. Esto sucede en ocasiones como el combate, carreras u otros momentos trepidantes. Entonces recurriremos a las rondas para ver qué va pasando poco a poco, como en los juegos de mesa. Una ronda es el tiempo en que todos los personajes presentes han tenido la oportunidad de hacer algo interesante y se divide en turnos. Se supone que son como unos segundos de tiempo en el juego, en plan cinco o diez segundos.

* **Turno:** Dentro de una ronda, un turno es el momento en que un personaje tiene la oportunidad de hacer algo, concretamente una acción y un movimiento, o dos movimientos. Cada personaje tiene su turno y estos se van sucediendo. Cuando ha sido el turno de todos los personajes, entonces se completa la ronda, empieza una nueva y, con ella, turnos para todos. Continúa así hasta que la situación emocionante termine y acabe esa escena. Cuando decimos que la duración de algo (por ejemplo, un estado) es un turno, en realidad nos referimos a que dura «hasta su siguiente turno»: cuando termine el siguiente turno del personaje afectado, habrá expirado la duración.

Turnos e iniciativa

Como acabamos de mencionar, a veces el orden en el que actúan los personajes es importante, ya que lo que hagan unos puede cambiar lo que hagan otros, por ejemplo, al producirse determinados estados. También es importante en estos casos saber cuántas cosas puede hacer un personaje antes de que le toque al siguiente: ningún jugador quiere quedarse mirando media hora mientras uno de los personajes hace todo el trabajo. ¡Todos queremos nuestro momento de gloria bajo los focos!

Para solucionar estas dos cosas, vamos a recurrir a los **turnos** y a la iniciativa. Los turnos funcionan del mismo modo que en los juegos de mesa que ya conoces: en lugar de gritar todos como locos alrededor de la mesa diciendo a la vez lo que hacemos, cada personaje tendrá un turno para actuar. Cuando lo haya hecho, será el turno del siguiente y así sucesivamente. En su turno, un personaje puede realizar, como máximo, una acción y un movimiento, o dos movimientos, pero no dos acciones. ¿Ves ahora por qué es importante la distinción entre ambas cosas? Una vez que todos los personajes han actuado, se completa una ronda y el turno vuelve al primer personaje... y así sucesivamente.

Al final de tu turno no olvides revisar tu estados: reduce la duración de los que duran tres turno a dos y de los de dos a uno y descarta los que tengan duración un turno. Puedes usar contadores sobre la carta de estado para reflejar cuantos turnos de duración le quedan.

Excepcionalmente, algunas acciones necesitan una escena completa para realizarse. ¡Necesitas bastante más de unos segundos para inventar, hacer ciencia o cantar una canción! Cuando es así se indica en la decripción de la acción.

¿Y por qué los turnos son de los personajes y no de los jugadores? Bueno, muy sencillo: el orden de actuación va a depender de puntuaciones del personaje y, para el director de juego, esto casi siempre significa que sus personajes actúan en momentos distintos.

El orden en que se suceden los turnos está determinado por la **iniciativa.** El personaje más rápido es el que tiene la puntuación de Espabilado más alta, y le siguen los demás en orden descendente. Recuerda que si Espabilado no está entre los atributos destacados del personaje, entonces su puntuación es 2. Si dos personajes tienen la misma puntuación de Espabilado, actúa antes el que tenga la puntuación más alta en Cachas. Si siguen empatados (¡qué mala pata!), actúa primero el que tenga

más puntos de Héroe. Como los personajes del director de juego no tienen puntos de Héroe (ver página 212), en este último caso los personajes de los jugadores siempre actúan antes, ¡incluso si han gastado todos sus puntos de Héroe! ¿Y si dos personajes jugadores tienen la mismas puntuaciones de Espabilado y Cachas, y los mismos puntos de Héroe? Bueno, entonces lo mejor es que se pongan de acuerdo entre ellos sobre quién actúa antes o, si eso no funciona, tirad un dado y dejad que el azar decida.

Por supuesto, cualquier proeza o estado que contradiga lo anterior, como «Rápido» (ver página 45) tiene prioridad sobre esta regla de iniciativa.

Ejemplo: *Palomita, la Princesa Marshmallow y el doctor Cacahuete toman el té y charlan tranquilamente en el salón real... ¡pero de repente aparecen tres ninjas dispuestos a robar los pasteles de la merienda! Los tres personajes se disponen a atacar a los invasores para defender la comida, así que los jugadores tienen que determinar la iniciativa.*

El director de juego decide que los ninjas son masillas (ver página 16) y que solo tienen un atributo: Broncas 4. El personaje con mayor puntuación en Espabilado es el profesor Cacahuete, ya que ni Palomita, ni la Princesa Marshmallow, ni los ninjas tienen Espabilado entre sus atributos destacados y el Profesor sí. Entre los otros tres, Palomita tiene una puntuación de Cachas 5, por lo que supera a la Princesa (Cachas 3) y a los ninjas. Así, la iniciativa queda de este modo: Profesor Cacahuete, Palomita, Princesa Marshmallow y ninjas.

La mayor parte del juego no necesitaréis preocuparos por turnos e iniciativa: el director de juego repartirá su atención entre los jugadores para que cada uno tenga su oportunidad de hacer algo interesante y la trama fluirá sin necesidad de turnos ni órdenes de actuación. Con esto queremos decir que no andéis dividiendo el juego de este modo todo el rato: dejadlo para ocasiones en las que sea realmente importante saber quién va primero y qué está haciendo cada uno. Una situación típica en la que ocurre eso es el combate, pero podría pasar también en un concurso de talentos, una lucha de magos o una feria de demostraciones científicas. Sin embargo, en una situación como encontrarse con un personaje secundario en el bosque y preguntarle adónde va o cuál es el camino más corto para ir al pueblo casita, no hace falta establecer iniciativa para saber quién le pregunta primero.

Si varios personajes colaboran en la misma acción (ver página 67), cada uno cuenta como si hiciera la acción en su turno, pero el resultado no se revuelve hasta que ha actuado el último de ellos, de manera que los dados de todos los jugadores no se tiran hasta ese momento.

La escala de tiempo

Hay acciones o estados que duran un tiempo determinado, los tiempos que manejaremos, de menor a mayor, son los siguientes:

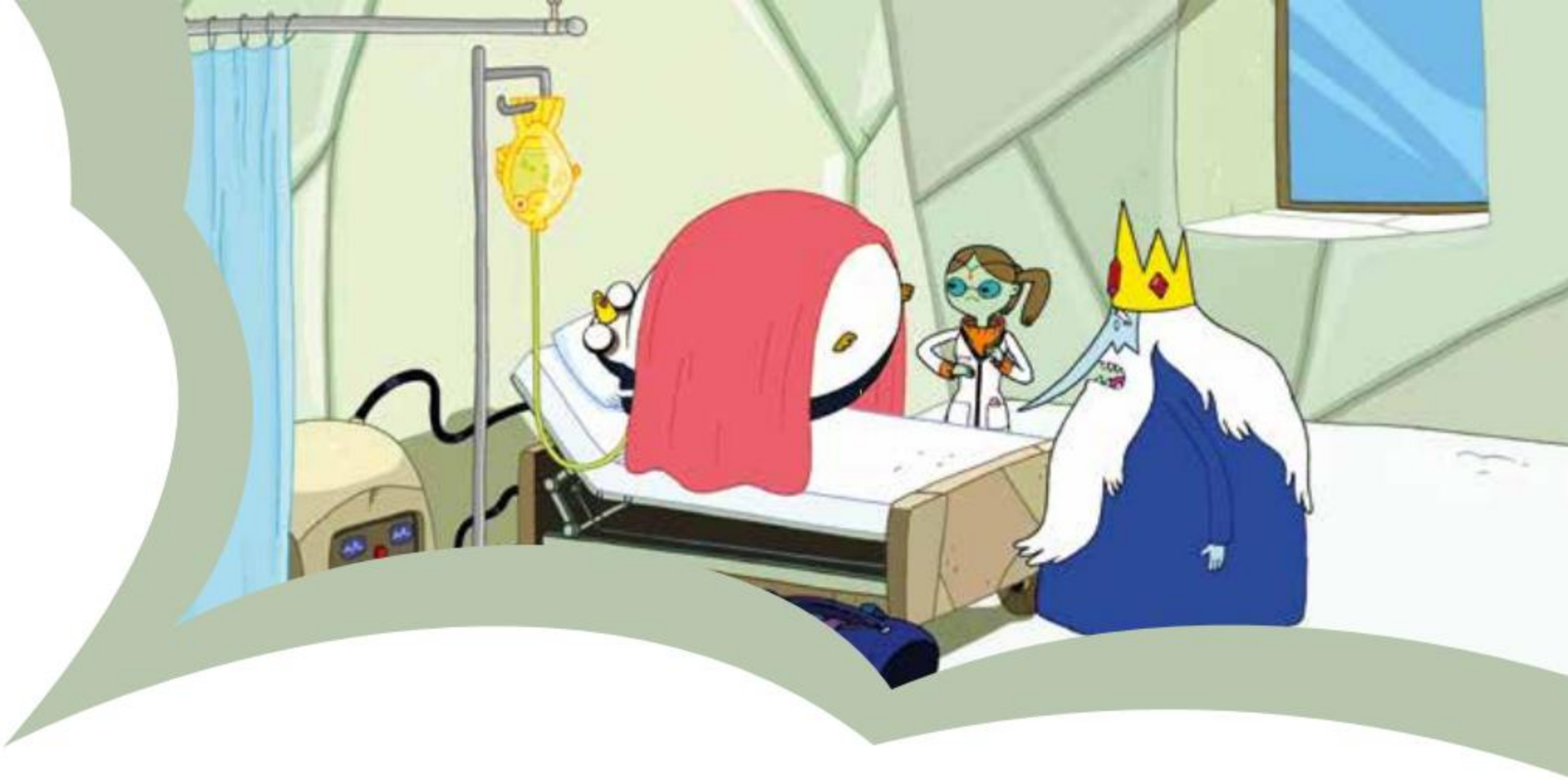
En la descripción de la acción o del estado, encontrarás cuál es su duración, aunque si el director de juego considera que es importante el tiempo para otros elementos de la aventura, puede definirlo con esta tabla.

No obstante, algunas proezas u otros modificadores varían esa duración. En tal caso, hablaremos de «pasos» o unidades de tiempo. Por ejemplo, si una acción dura una escena, pero tienes una proeza que te dice que dura un paso menos, significa que dura tres turnos. O si un estado dura un turno, pero un modificador dice que aumenta un paso más, el estado durará tres turnos. Imagina que es una escalera y puedes ir subiendo y bajando.

SALUD

La acción **atacar** y algunas otras circunstancias (como caerse de un árbol o comerse una fruta pocha) pueden dañar a los personajes. El daño se mide en niveles de daño. Por ejemplo, en las acciones de atacar, cada éxito que supere la dificultad produce un nivel de daño al blanco.

Todos los personajes (excepto los masillas) tienen cuatro casillas de salud que se tachan conforme van recibiendo estopa, los masillas tienen un único nivel de salud. Cada nivel de daño que recibe el personaje hace que



el jugador tache una casilla de salud. Mientras el personaje tenga casillas que tachar, no pasa nada, pero en el momento en que un personaje recibe un nivel de daño y tiene todas las casillas tachadas es derrotado: gana un estado apropiado que le deja fuera de combate durante el resto de la escena.

Fuera de combate no es un estado en sí, sino que significa que el personaje no podrá actuar. El estado más común para esto es inconsciente (ver página 123), pero dependiendo de cómo sea el ataque, el director de juego podría determinar otro estado que molara más. Por ejemplo, si el ataque ha sido con un rayo de hielo, el estado podría ser congelado (ver página 120).

Todas las casillas de salud tachadas se recuperan de una escena a otra, pero si el personaje recibió un estado de fuera de combate, entonces debe cambiar ese estado por otro que refleje una secuela del combate, por ejemplo, pocho, cegado o aturdido con duración indefinida.

Ejemplo: *La lucha por los pasteles está siendo dura. El Profesor Cacahuete empieza dando estopa al ninja más cercano y realiza una tirada de atacar con su atributo Broncas. Los ninja son masillas y cada uno tiene un nivel de salud. En su acción de atacar, el Profesor Cacahuete saca tres éxitos normales y uno chachi y el ninja reacciona con su Broncas 4 y saca dos éxitos. Como la tirada del Profesor Cacahuete supera a la del ninja, este último recibe un nivel de daño. Con el éxito chachi el Profesor Cacahuete decide hacer un nivel de daño adicional (ver «Atacar», página 97). Como los masillas solo tienen un nivel de salud, el segundo nivel de daño deja a ese ninja fuera de combate y el jugador del Profesor Cachuete elige que quede inconsciente (página 123).*

En la siguiente ronda, Palomita también opta por la fuerza bruta para defender los pasteles y se lía a tortazos con otro ninja. Realiza una acción de atacar usando su atributo de Cachas, ya que Palomita tiene la proeza «Bruta» que le permite atacar con Cachas en lugar de Broncas cuando lo hace sin armas. Su tirada supera a la reacción del ninja por un *. El jugador de Palomita decide hacerle un nivel daño, con lo que se marca su casilla de salud, y con el* *le pone el estado aturdido un turno, pues le hace gracia imaginárselo con unos pajaritos volando alrededor de la cabeza.*

• LA MUERTE •

Hora de Aventuras: juego de rol no es uno de esos juegos chungos en los que la peña se muere, ¿sabes? Vamos, que no es que en el País de Ooo la gente viva para siempre, pero ya has visto que las reglas no contemplan que le peguen un porrazo a tu personaje y la palme. Lo peor que le puede pasar a un personaje según las reglas es quedar fuera de combate, e incluso de eso se recuperará rápido. Eso no quita que los masillas y los monstruos mueran cuando les das estopa, es un poco cosa tuya y del director de juego, pero que un personaje principal la diñe debería ser un momento dramático y molón... o no.

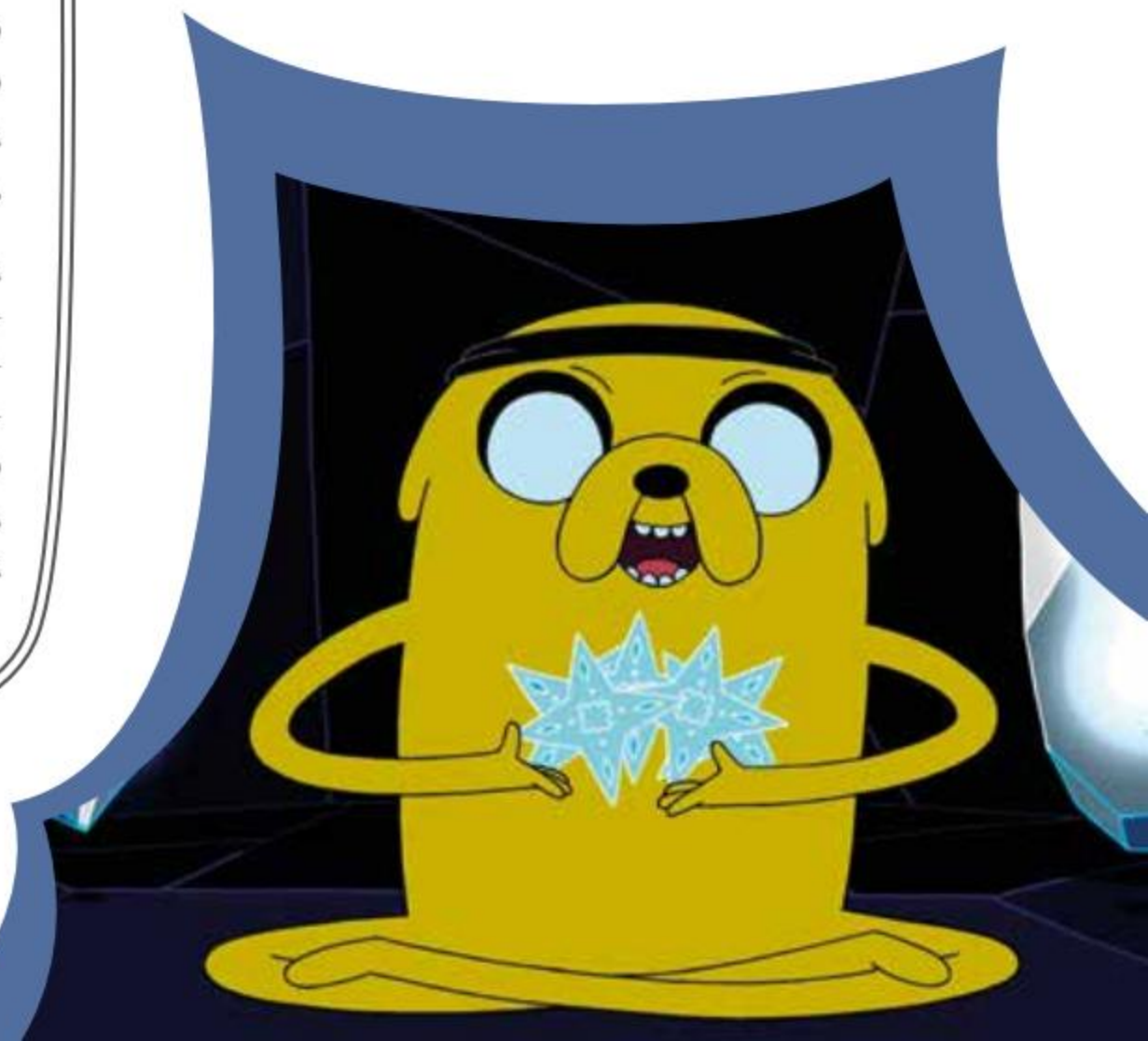
Si esto te parece una ñoñería, usa esta regla: cuando un personaje principal queda fuera de combate con tres o más éxitos chachis, se le puede colocar un estado muerto (página 123). Es chungo, pero bueno, sus colegas todavía pueden ir a la Tierra de los Muertos (página 191) a rescatar su alma, ¿no?

HERRAMIENTAS

Tener las herramientas adecuadas para realizar una acción te hace la vida más fácil. Zurrar a los malos con una espada es más fácil que con las manos desnudas, hacer ciencia con probetas y otros chismes científicos es más fácil que sin ellos, hacer magia es mejor con una varita mágica o un libro de hechizos... Todos estos objetos que ayudan a hacer ciertas cosas los hemos llamado genéricamente herramientas, no te creas que hablamos de llaves inglesas y destornilladores: espadas, libros de conjuros y chismes científicos también pueden ser herramientas.

Las herramientas adecuadas dan una bonificación de +1 o +2 al atributo cuando se realiza una acción en determinadas circunstancias: las probetas te darán un +1 a Cerebrito al usar la acción ciencia si estás haciendo cosas de química, pero no servirán de nada para acciones de ciencia de física hiperdimensional ni para otras acciones de Cerebrito, como las de curar. A discreción del director de juego, la bonificación del objeto puede aplicarse también a determinadas reacciones: unas gafas de detectar movimiento podrían estar pensadas en principio para dar +1 a las acciones de buscar cuando se intenta localizar a personajes escondidos, pero también podría dar ese +1 a la reacción frente a acciones de acechar.

Las herramientas normales dan +1 al atributo, para una única acción y solo para unos usos concretos de la



acción. Herramientas más molonas pueden dar +2 en lugar de +1 o dar +1 a varios usos diferentes. Artefactos míticos, únicos y con nombre pueden hacer cosas más guapas, pueden tener sus propias proezas y defectos, dar bonificaciones a cosas distintas o incluso dar un +3.

Armas

Las armas son un tipo de herramienta según lo que hemos explicado hace un momento, pero como darse de tortas es una de las cosas que más les gusta a los personajes de los juegos de rol, nos hemos currado esta tabla.

Arma	Acción	Reacción	Manos	Alcance
Cuerpo a cuerpo				
Espada	+1	+1	1	C/C
Mandoble	+2	+1	2	C/C
Nunchakus	+1	—	2	C/C
Hacha	+2	—	1	C/C
Gran hacha	+3	—	2	C/C
Cuchillo	+1	—	1	C/C
Escudos				
Escudo pequeño	—	+1	1	C/C
Escudo grande	—	+2	1	C/C
Arrojadizas*				
Cuchillo	+1	—	1	1 zona
Shuriken	+1	—	1	1 zona
Jabalina	+2	—	1	1 zona
A distancia				
Honda	—	—	1	1 zona
Arco corto	+1	—	2	1 zona
Arco largo	+2	—	2	1 zona
Pistola láser	+1	—	1	2 zonas
Rifle láser	+2	—	2	2 zonas

* Las armas arrojadizas se utilizan con la acción de lanzar, no con la de atacar

En la tabla se indican cuatro cosas de cada arma: su bonificación cuando se usa en acciones de atacar, su bonificación para reacciones frente a acciones de atacar de otros personajes, las manos necesarias para manejarla bien y su alcance. Hay tres alcances posibles:

- **Cuerpo a cuerpo (C/C):** Indica que el personaje solo se beneficia del arma si ataca a otro que esté adyacente a él, es decir, que se encuentre en su misma zona.

- **1 zona:** Indica que los personajes pueden atacar con esa arma a cualquier otro personaje que esté en la misma zona que él o en una zona adyacente.

- **2 zonas:** Indica que los personajes pueden atacar con esa arma a cualquier otro que esté en la misma zona que él o hasta dos zonas de distancia.

Si estás usando un arma con alcance 1 zona o 2 zonas y hay obstáculos entre las zonas, añade +1 a la dificultad de atacar por cada obstáculo entre zonas.

Ejemplo: *Uno de los ninjas saca su shuriken de ninja reglamentario y realiza una acción de lanzar para arrojarla con su atributo de Broncas 4. Esta arma le da una bonificación de +1 a su acción, por lo que lanza 5 dados. Como tiene alcance 1 zona, decide atacar a la Princesa Marshmallow que se encuentra a una zona de distancia. Saca 2 éxitos y 1* .

El jugador de la Princesa Marshmallow comprueba en la lista de acciones que puede reaccionar a la acción con su atributo de Broncas, así que decide hacer eso. Además, lleva un plato de postre que le sirve como escudo pequeño y también le da una bonificación de +1 a la reacción. Como Broncas no es un atributo destacado de la princesa, en total tira tres dados y saca 3 éxitos normales. Estos éxitos anulan todos los del ninja, incluido el chachi, así que lo que sucede es que la Princesa Marshmallow consigue parar el shuriken con su plato de postre. ¡Hoy los dulces están de suerte!

Armaduras

Las armaduras también son un tipo especial de herramientas que proporcionan protección para ignorar el daño y, al mismo tiempo, penalizan otras acciones.

- Las armaduras ligeras, como las pieles o las chaquetas de cuero, proporcionan un +1 a la reacción frente a las acciones de atacar o lanzar.

- Las armaduras medias, como cotas de malla o de cuero tachonado, permiten reducir el daño de las acciones de atacar o lanzar en un nivel, pero dan un –1 a las acciones físicas.

- Las armaduras pesadas, como las corazas, reducen el daño recibido de las acciones de atacar o lanzar en dos niveles, pero penalizan en –2 las acciones físicas.

- Los cascos y yelmos completos protegen también uno o dos niveles de salud, pero a cambio dan una penalización de –1 o –2 a las acciones de buscar y pisparse, y a las reacciones de acechar y esconder.

Acumular armaduras solo sirve para acumular penalizaciones: si llevas varias armaduras, solo se aplica la protección de la mejor armadura. Esto incluye las proezas que dan protección, como «Duro» (página 39).

Ejemplo: *En su siguiente turno, Palomita ha decidido hacer una acción de equiparse para sacar un yelmo de su mochila y ponérselo. ¡Ante todo seguridad! Después, ha hecho un movimiento para moverse una zona, donde hay un ninja al que le tiene ganas.*

Cuando llega el turno del ninja, este decide esconderse para que Palomita no pueda hacerle nada, así que tirará dos dados con su atributo de Farolero a una dificultad de 2 porque el salón real es un lugar bien iluminado y hay un par de jarrones grandes donde esconderse. El jugador de Palomita tiene la opción de reaccionar con Espabilado y lo hace porque no se fía ni un pelo del ninja y no le quita ojo de encima. Como es una reacción, la tirada del ninja debe superar la dificultad o el resultado de Palomita, lo que sea mayor (ver página 65).

Total, el ninja tira 2 dados porque Farolero no es un atributo destacado para él, y Palomita tira solo 1 porque Espabilado tampoco es uno de sus atributos destacados y además tiene una penalización de –1 por llevar el yelmo. Palomita no saca ningún éxito, por lo que la tirada del ninja deberá superar la dificultad de 2.

• COMBATE SENCILLO •

¿Te parece muy complicado todo esto? Si no quieres tratar el combate de manera diferente a otras cosas, puedes simplemente considerar que cada arma tiene una bonificación a las acciones de atacar y listos. Las armas medianas tipo espadas o hachas de una mano darían un +1 al atributo, mientras que las armas grandes como mandobles o hachas de dos manos tendrían un +2. De esta forma simplificada, las armas con alcance C/C solo pueden usarse contra personajes que se encuentran en la misma zona, mientras que las armas con otros alcances pueden usarse contra personajes que estén en la misma zona o en zonas adyacentes. Por su parte, puedes hacer que las armaduras proporcionen +1 o +2 a las reacciones de defensa, así te olvidas de penalizaciones y otros líos. ¡Así de fácil!

PUNTOS DE HÉROE

Los héroes son personas excepcionales que siempre dan lo mejor de sí mismos y son capaces de crecerse ante la adversidad y realizar esfuerzos excepcionales… de vez en cuando. Los personajes que interpretan los jugadores tienen **puntos de Héroe** que se pueden gastar para conseguir efectos beneficiosos sobre el juego.

Al principio de cualquier aventura, sin importar cómo terminara la anterior, cada héroe comienza el juego con cinco puntos de Héroe.

En la hoja de personaje puedes apuntar los puntos de Héroe que tienes en cada momento, pero ten en cuenta que esa cantidad va a cambiar durante el juego. Por eso nosotros te recomendamos que lleves la cuenta con contadores de colores, monedas, garbanzos, bolitas de papel o deliciosas gominolas… ¡pero solo si resistes la tentación de comértelas!

Gastar puntos de Héroe

Durante el juego, podrás utilizar puntos de Héroe para obtener cualquiera de los siguientes efectos:

* **Añadir dos dados.** Antes de realizar una acción o reacción, puedes gastar un punto de Héroe para añadir dos dados a tu tirada.

* **Repetir dados de una tirada.** Después de realizar una tirada de dados para realizar una acción o reacción y antes de que se resuelvan sus efectos, puedes gastar un punto de Héroe para repetir todos los dados que quieras de tu tirada.

* **Ignorar un estado.** En cualquier momento, puedes gastar un punto de Héroe para ignorar un estado durante un turno.

* **Recuperarte.** En cualquier momento, puedes gastar un punto de Héroe para recuperar hasta dos niveles de salud.

* **Activar una proeza.** Algunas proezas necesitan gastar un punto de Héroe para funcionar. En cualquier momento, puedes gastar un punto de Héroe para activar una proeza que lo necesite.

* **Pagar conjuros.** Si juegas con las reglas de conjuros de la página 84, un personaje jugador siempre puede pagar un punto de Héroe para ignorar el coste completo de un conjuro.

Cada turno puedes gastar tantos puntos de Héroe como quieras, sin más límite que los puntos de los que dispongas, pero para usos distintos. Por ejemplo, podrías gastar un punto para añadir dos dados a tu tirada y a continuación otro para repetir la tirada (¡incluyendo esos dados que has añadido!), pero no podrías gastar dos puntos para añadir cuatro dados ni repetir la tirada dos veces.

Ejemplo: *A pesar de los esfuerzos de Palomita porque el ninja no se escondiera, este lo consiguió, así que cuando vuelve a ser su turno, Palomita decide buscarlo. Como el ninja tiene un tamaño mediano, la dificultad de la acción será 1 (ver acción buscar, página 98). Palomita tiene que tirar Espabilado con una penalización de –1 por el yelmo (que no le deja ver muy bien), así que antes de realizar la acción, decide gastar un punto de Héroe para poder tirar dos dados extra.*

Ganar puntos de Héroe

Durante la partida también habrá oportunidades para ganar nuevos puntos de Héroe, aunque muchas veces tendrás que ser tú, como jugador, quien los busque. No hay límite a los puntos de Héroe que puedes acumular durante la aventura: si no paras de hacer cosas heroicas y ni loco gastas los puntos que recibes, puedes llegar a tener un buen puñado de ellos. Sin embargo, nosotros no te recomendamos que acumules los puntos sin gastarlos: recuerda que al principio de la siguiente aventura volverás a tener cinco puntos de Héroe, sin importar cómo terminaste la anterior. ¡Los puntos están para gastarlos! Aquí te comentamos las formas en las que puedes ganar puntos de Héroe durante el juego:

* **Enfréntate a tu defecto.** Esta es la forma principal de ganar puntos de Héroe. En los

defectos explicados en el capítulo de creación de personajes (página 26), hemos procurado mencionar en cada uno cómo se consiguen puntos de Héroe a través de ese defecto. Cuando inventes un defecto, asegúrate de que el director de juego y tú tenéis claro cómo se ganan puntos de Héroe con él. En todo caso, quédate con esta idea: si te enfrentas a tu defecto para ayudar a otros, ganas un punto de Héroe.

* **Sacrifícate por la causa.** Si para beneficiar a quien lo necesita renuncias a cosas que te importan, como esa espada molona o los nuevos poderes que te hacen tan guay, ganas un punto de Héroe. El sacrificio tiene que ser significativo: perder tu boli de dos colores no parece un gran sacrificio, a no ser que el boli tuviera propiedades mágicas y lo hayas perdido para salvar a unos hombres casita.

* **Ayuda a los demás.** Si dejas de lado tus intereses para ayudar al personaje de otro jugador, este puede darte, si quiere, uno de sus puntos de Héroe. El director de juego tiene que aprobar el intercambio de puntos, así que no hagáis un teatrillo para pasaros los puntos unos a otros: la situación tiene que ser tal que realmente estés haciendo un esfuerzo por ayudar a otro. ¡Nadie dijo que ser un héroe fuera fácil!

* **Recibe un estado por el morro.** Tanto el director de juego como el jugador pueden sugerir en ocasiones que el personaje reciba un estado por el morro, es decir, sin que sea el resultado de una acción recibida o consecuencia de una acción fallida, sino simplemente porque pega en la historia. Por ejemplo, puede molar que el personaje se levante hambriento si no ha desayunado o esté cansado si se tiró toda la noche jugando con BMO. Jugador y director de juego tienen que estar de acuerdo en que el personaje reciba ese estado. Un estado por el morro dura una escena y el personaje que lo recibe gana un punto de Héroe.

Ejemplo: *¿Te acuerdas de cuando Palomita llegó al palacio de la Princesa Marshmallow después de haber corrido, detenido al Profesor Cacahuete y encontrado el avión de papel, y el director de juego le dio el estado cansado? ¡Pues le dio también un punto de Héroe! Por eso el jugador aceptó encantado.*

* **Gasta puntos de Experiencia.** A veces necesitas desesperadamente un punto de Héroe y tienes la reserva a cero. ¡Mal asunto! Pero si eres un aventurero experimentado todavía hay una posibilidad para ti, ¡no desesperes! Puedes gastar dos puntos de Experiencia (página 92) de los que hayas recibido por tus aventuras pasadas para comprar un punto de Héroe instantáneo, pero tendrás que gastarlo inmediatamente, nada de guardarlo para luego.

Ejemplo: *Aunque al principio los héroes iban ganando a los ninjas, estos han remontado y los héroes están ya hechos polvo. El Profesor Cacahuete decide negociar con ellos para que se vayan y les dejen merendar tranquilos. Los ninjas están dispuestos a ser razonables, y ofrecen irse si pueden obtener los pinchos de Palomita... Palomita al principio se niega y abraza sus pinchos. ¡Eran de su abuela! ¡Se los regaló cuando la enseñó a luchar! Y además son su amuleto de buena suerte, y siempre los ha llevado con ella... Pero al echar un vistazo a sus amigos magullados y a la merienda, se da cuenta de que sus amigos harían lo mismo por ella... Con lágrimas en los ojos, Palomita le entrega los pinchos al que parece el líder ninja. Como ha renunciado a algo que le importa por un bien mayor, el director de juego le da un punto de Héroe.*

MAGIA

El País de Ooo está lleno de maravillas y cosas fabulosas. En **Hora de Aventuras** muchos personajes son mágicos: todos los que tengan proezas mágicas pueden considerarse como tales. No obstante, solo unos pocos de ellos pueden llamarse magos.

Eh...

Paso, tron, paso. Seguro que es como una clase de mates.

Noooooo, de verdad, colega. ¡Es tope de guay! Bueno, ¿sabes qué? No importa. Si las reglas de magia se te hacen muy complicadas, no las uses: haz que los magos tengan unas cuantas proezas mágicas molonas, y listo.

Mientras que los seres mágicos tienen algún poder o facultad especial (como la capacidad de Jake de cambiar de forma y tamaño, o los poderes vampíricos de Marceline), los magos son capaces de realizar muchos y variados conjuros. Un conjuro es un uso mágico, un efecto concreto escogido de una variada y versátil colección de posibilidades. Por ejemplo, un personaje mágico podría tener el poder de crear un escudo de hielo, mientras que un mago de hielo podría crear ese escudo, congelar a sus oponentes, hacer hombres de nieve que siguieran sus órdenes, etc.

Sin embargo, esa mayor variabilidad de los conjuros tiene limitaciones y un coste. Los magos tienen que usar energía mágica de su entorno y de sí mismos para dotar de poder a los conjuros. Asimismo, para poder usarlos necesitan un foco, es decir, un objeto de poder. Además, los magos están especializados: cada mago pertenece a una de las ocho escuelas de magia y solo podrá hacer conjuros relacionados con su escuela de magia.

Tron, esto de la magia me suena complicado.

¡Pero si todavía no han empezado a explicarlo! Bueno, vale, sí, tiene algo más de miga que el resto de las reglas, pero es que la magia es algo muy guay que mola mucho y...

Buff, paso.

Para que un personaje sea mago debe tener la proeza «Mago» del atributo Tozudo (página 54). Esta es una proeza mágica poderosa, por lo que un personaje mago recién creado tendrá que tener una puntuación de Tozudo 4 o mayor: hace falta fuerza de voluntad para manipular las energías mágicas. En realidad, un personaje con Tozudo 3 podrá convertirse en mago durante el juego (como se ve en las reglas de experiencia de la página 92), pero te avisamos de que será un mago mediocre..., como el pobre Abracadani, por ejemplo (página 134).

¿Entonces mi personaje puede ser un fantasma que es un mago que lanza rayos?

Eh... claro, ¡por qué no! Simplemente recuerda que tiene que tener una puntuación alta en Tozudo, 4 o 5, porque es el atributo con el que va a hacer magia y seguramente el que más veces tirará. Y cuando elijas proezas, ponle «Mago» en Tozudo, ¡si no no será un mago!

Un personaje mago tiene acceso a una acción especial: **conjurar** (página 86). Al conjurar, el mago manipula las fuerzas mágicas de su entorno y de sí mismo, y las trasforma en un efecto. El efecto es, de hecho, el conjuro concreto que el mago está realizando. Pero no nos adelantemos.

Un conjuro tiene tres elementos: nombre, nivel y efecto. El nombre del conjuro lo inventa el jugador al hacerlo, pero tiene que ser molón y describir lo que el conjuro va a hacer. El nivel del conjuro depende de lo potente que vayan a ser sus efectos, y va a hacer que el conjuro sea más difícil de realizar y que tenga un coste mayor. El efecto es cómo se traslada el conjuro a las reglas de juego, y lo determinan el jugador y el director de juego en conjunto: el jugador sugiere lo que quiere hacer y el director matiza cómo se traslada a las reglas. Según eso, el director determina cuál es el nivel del conjuro.

Ojo, un mago no sabe una lista de conjuros cerrada, sino que domina una escuela de magia y puede hacer cualquier conjuro que el director de juego apruebe y que pertenezca a esa escuela. Te vamos a dar algunos ejemplos de conjuros de cada escuela para que te hagas una idea, pero la magia tiene que ser una cosa viva, impredecible y variada. ¡Da rienda suelta a tu imaginación!

¿Entonces me tengo que inventar el conjuro cada vez que lo quiera usar?

No exactamente. En muchos juegos de rol hay listas infinitas de conjuros y el jugador tiene que mirarse esa lista para elegir el conjuro y apuntarlo en su hoja, y el personaje solo puede hacer ese conjuro hasta que aprenda otro. Hora de Aventuras es otro rollo. Cuando quieras lanzar un conjuro, te lo inventas, pero eso no quita que lo apuntes en el reverso de tu hoja de personaje por si lo quieres recordar para usarlo otra vez. ¡Si lo vuelves a usar estupendo! Pero si en otra situación decides que otro conjuro sería mejor, ¡pues creas otro y también estupendo!

Foco

Cada personaje mago necesita un foco, un objeto que canaliza sus poderes mágicos o que es la fuente de ellos. Puede ser una corona, un bastón, una gema, una varita, un libro, unos pantalones o lo que se te ocurra. El foco es un objeto mágico y no puede ser destruido por métodos mundanos y si se lo roban al mago terminará volviendo a él de un modo u otro... Seguramente con una aventura de por medio. A pesar de lo dicho, el foco puede ser alejado temporalmente dejando al mago sin acceso a sus poderes. Esta es una importante limitación de la magia en el País de Ooo, así que si tu personaje es un mago, recuerda que dependerá en gran medida de su foco.

No confundas el foco con una herramienta mágica (página 76) que ayuda al mago a lanzar conjuros, como un libro de hechizos +2 o una varita +1. Vale, un libro de conjuros o una varita también podrían ser un foco, pero recuerda que **el foco no da ninguna bonificación a lanzar conjuros,** sino que es lo que permite que el mago los lance. Es decir, un foco no puede ser a la vez una herramienta.

¿Entonces el foco no tiene que ser obligatoriamente una varita mágica?

¡Para nada! Esto es Hora de Aventuras, ¡puede ser cualquier cosa!

¿Incluso una pipa? De las fumar, no de las que se comen, claro.

Si quieres, sí. ¡Marchando una pipa como foco para el fantasma mago!

Coste de los hechizos

La magia tiene que alimentarse con energía mágica, ya se extraiga del entorno o del propio mago. En el juego, el mago tiene que pagar el efecto con un nivel de salud por cada nivel del conjuro. Sin embargo, cada éxito chachi que se obtiene al conjurar, puede utilizarse para reducir este coste en uno. Así, un conjuro de nivel 1 es gratis si se obtiene un éxito chachi, pero le cuesta un nivel de salud al mago si no lo obtiene. Un conjuro de nivel 2 cuesta dos niveles de salud, pero si el mago obtiene un éxito chachi solo le costará un nivel de salud y si obtiene dos, no le costará ninguno. Y un hechizo de nivel 3 costará tres niveles de salud al mago, pero si obtiene un éxito chachi le costará dos, si obtiene dos éxitos chachis le costará uno y si obtiene tres no le costará ninguno. ¿Lo pillas?

Los éxitos chachis que se utilizan para reducir el coste del conjuro representan que el mago está extrayendo energía de su entorno, así que no tiene que pagarla él mismo. En los conjuros, los éxitos chachis pueden usarse para otras cosas, al igual que en el resto de acciones, pero recuerda: un éxito chachi que se utiliza para reducir el coste del conjuro no puede emplearse además para otros fines.

Voy a lanzar un conjuro de nivel 3 que es una nube de rayos. Entonces tiro cinco dados por mi Tozudo 5, ¿verdad?

¡A tope, colegui!

He sacado tres éxitos normales y un éxito chachi.

¡Buena tirada! Consigues lanzar el conjuro y, como tiene un coste de 3 niveles de salud, solo te quitas dos, porque con el éxito chachi hacen 3.

Si al realizar un conjuro el mago no tiene suficientes niveles de salud para pagarlo, el jugador puede elegir si el conjuro falla o si tiene éxito. Si el conjuro falla, no supondrá ningún coste, pero si tiene éxito, perderá todos los niveles de salud que tenga y quedará inconsciente inmediatamente después de que el conjuro haga efecto. En todo caso, un personaje jugador siempre puede pagar un punto de Héroe para ignorar el coste completo de un conjuro.

Oh, oh... Solo me queda una casilla de salud, ¿eso significa que me quedo inconsciente después de lanzar el conjuro?

No después de lanzarlo, pero sí inmediatamente después de que haga efecto. Pero también puedes decidir que no te ha salido el conjuro, entonces ni tendrá efecto ni te costará nada.

¡Pero yo quiero que tenga efecto y seguir en el combate! ¿Los puntos de Héroe sirven para algo? ¡Tengo un montón!

Claro, si me das uno, ignoras el coste del conjuro. ¡Venga, que rule ese punto de Héroe!

Escuelas de magia

En el País de Ooo se conocen ocho escuelas de magia, pero quién sabe si podría haber más de otras dimensiones o mundos paralelos. Cada escuela tiene un ámbito de actuación que recoge el tipo de cosas que puede hacer. No obstante, hay algunos efectos que pueden conseguir diferentes escuelas, cada una a su manera. Por ejemplo, la escuela de fuego podría permitir que el mago volara impulsado por unas llamaradas, mientras que la escuela de roca podría hacer que el mago viajara en un tobogán de piedra que se va creando bajo sus pies, la escuela de vida podría hacer que le crecieran alas y la escuela de aire crear unos fuertes vientos que lo llevaran a uno de un sitio a otro.

¿Cómo? ¿Que todos los magos somos iguales?

No, no, chalao, tampoco es eso. Pero sí que es verdad que cada escuela de magia es más un toque de color para hacer una serie de cosas bastante parecidas, pero de maneras ligeramente diferentes y...

LALALALALALALALA... NO TE ESCUCHO, LALALALALALA...

Aire
Estados asociados: Confiado, Embelesado

La escuela de aire manipula los vientos, crea tormentas, puede hacer más ligeras las cosas, crear arcoíris y otros efectos de luz. Con ella podrás tirar rayos, volar, crear luz, cambiar las cosas de color y otras pijadas. Su opuesta es la escuela de roca.

Marceline, ¿querías que tu fantasma tirara rayos, verdad? ¡Pues esta es su escuela!

Dimensional
Estados asociados: impresionado, oculto.

La escuela dimensional permite cambiar la forma y el tamaño de las cosas, teletransportarse, hacerse invisible o intangible, invocar seres de otras dimensiones o viajar a ellas, entre otras cosas. Tiene como opuesta la escuela mental.

Fuego
Estado asociado: ardiendo.

La escuela de fuego permite crear y manipular las llamas, volar envuelto en ellas, elevar la temperatura de las cosas y efectos similares. Su opuesta es la escuela de hielo.

Hielo
Estado asociado: congelado.

La escuela de hielo permite bajar la temperatura de las cosas, crear tormentas de nieve, manipular el agua y lo que se te ocurra relacionado con el frío. Su escuela opuesta es la de fuego.

Mental
Estados asociados: concentrado, confundido, hechizado.

La escuela mental permite crear ilusiones, controlar a la peña, mover objetos con el pensamiento, comunicarse telepáticamente, leer la mente, hacerse más listo y otras cosas psíquicas flipantes. Su opuesta es la escuela dimensional.

Muerte
Estados asociados: asustado, pocho.

Esta escuela practica una magia negra muy chunga. Permite invocar demonios, levantar muertos de sus tumbas, convertirse en cosas horrorosas, causar plagas y enfermedades, invocar fantasmas y otras cosas terroríficas por el estilo. Es la opuesta de la escuela de vida.

Roca
Estado asociado: paralizado.

Esta escuela permite la manipulación de los cristales, la piedra, la arena, el barro y todo tipo de minerales. Permite convertir en piedra a tus enemigos, hacerte resistente como la roca, extraer poderes de gemas y cosas de ese estilo. Es opuesta a la escuela de aire.

Vida
Estados asociados: aturdido, inspirado.

La escuela de vida permite controlar animales y plantas, comunicarse con ellos, cambiar el propio cuerpo y el de otros, curar, hacerse más fuerte y otras movidas molonas relacionadas con la naturaleza, los seres vivos y esas cosas *hippies*. Se opone a la escuela de muerte.

Conjurar

Conjurar es un tipo de acción especial que solo está disponible para los personajes magos (página 54). Conjurar permite al mago manipular las energías mágicas para crear un efecto. El mago puede crear efectos muy diferentes y estos también pueden afectar a un blanco de formas distintas, por lo que el atributo de reacción del blanco dependerá de cada caso.

El proceso de conjurar durante el juego es el siguiente:

- El mago anuncia el conjuro que va a realizar, inventándose un nombre molón.

- El jugador le dice al director de juego el efecto que quiere producir. Si este considera que el efecto no es posible para esa escuela de magia o es demasiado poderoso, el conjuro falla y el personaje mago pierde su acción. Esto debería ser algo excepcional y dejarse para casos en los que el jugador quiera abusar de los poderes del personaje. ¡No es divertido que te digan todo el rato que lo que quieres no se puede hacer, y la magia no debería ser algo limitado, sino muy loco! En el caso normal, el director de juego decide cómo se traducen a reglas del juego los efectos que el jugador quiere producir.

- Según lo poderoso que le parezca el efecto al director de juego, determina el nivel del conjuro, que será el que nos diga el coste y la dificultad de la acción de conjurar. El jugador no puede echarse atrás al saber el nivel del conjuro: ¡Ya está conjurando! Si lo que intenta es demasiado poderoso, quizás debió haberlo pensado mejor antes de indicar el efecto que intentaba conseguir.

- Si el conjuro tiene un blanco que no quiere ser afectado, el director determina qué reacción se le permite al objetivo del conjuro.

- El jugador realiza la acción de conjurar. Si tiene éxito en la acción, el conjuro sucede, se paga su coste y se aplican sus efectos. Si no, el conjuro falla y no tiene coste ninguno para el mago.

Cuando traduzcas a reglas los efectos de un conjuro procura utilizar las mecánicas existentes siempre que sea posible. ¿El efecto del conjuro se puede traducir en una acción o imita a una proeza existente? ¿Es realmente necesario crear un estado nuevo para el conjuro o puede utilizarse alguno de los que hay? Aprovéchate de lo que ya existe antes de lanzarte a inventar algo nuevo.

En relación con esto, muchas veces, un conjuro imita a una acción, pero siempre tendrá dos importantes diferencias: un conjuro siempre se realiza con el atributo Tozudo del mago (a no ser que una proeza diga lo contrario) en lugar del atributo que habitualmente se utilizara para la acción (aunque el atributo de reacción del blanco si será el normal) y la dificultad de un conjuro depende de su nivel, no de ninguna circunstancia que normalmente determine la dificultad de la acción. ¡La magia puede ser la forma fácil de hacer muchas cosas!

Bueno, pues voy a lanzar un rayo de fuego. El conjuro se llama: «Lanza solar».

Jeje, que nombre más bueno. Vale, pues esto es como una acción de lanzar, pero utilizarás Tozudo para realizar la acción ya que es un conjuro, y la dificultad es 1, que es el nivel del conjuro.

• CONJUROS Y PUNTOS DE HÉROE •

Algunas proezas especialmente potentes requieren el gasto de un punto de Héroe. Al imitarlas con un conjuro, este gasto se mantiene a no ser que se incremente en uno el nivel del conjuro, en cuyo caso el gasto del punto de Héroe ya no sería necesario.

Conjuros de nivel 0

Este nivel sirve para realizar un truco menor que solo tiene efectos cosméticos pero no se traduce en ninguna regla del juego, o que normalmente no requeriría una acción, como encender una hoguera (fuego), enfriar una bebida (hielo), hacer malabares con unas luces (aire) o marchitar una flor (muerte). Estos conjuros no tienen ningún coste, pero siguen requiriendo una acción a dificultad 0.

Conjuros de nivel 1

Permiten realizar con un conjuro algo equivalente a una acción, como **lanzar** un rayo de fuego (escuela de fuego), **equiparte** con una espada de hielo (hielo), **apresar** con unas raíces (vida) o **asustar** con una ilusión terrorífica (mental). Te hacen ganar durante una escena el equivalente a una proeza normal, como hacerte resistente al fuego (fuego), cambiar de tamaño para hacerte grande (vida) o hacer tu agarre poderoso al convertir tus manos en piedra (roca).

En los conjuros de este tipo, el mago puede utilizar un éxito chachi para colocar un estado asociado con su escuela de magia en el objetivo.

Conjuros de nivel 2

El conjuro hace algo equivalente a una acción, pero con uno de estos modificadores:

* **Mayor efecto.** Cualquier efecto de la acción se dobla. Por ejemplo, el lugar de hacer 1 nivel de salud, hace 2 niveles de salud (también dobla el efecto de los éxitos chachis).
* **Instantáneo.** Una acción que requería una escena se puede hacer en un turno.
* **Mayor duración.** Los efectos de la acción se amplían un paso: si duraban un turno, duran tres, si duraban tres turnos duran una escena, si duraban una escena duran una historia, si duraban una historia duran indefinidamente.
* **Más blancos.** La acción, en lugar de afectar a un personaje, afecta a dos y puede doblar los afectados por cada éxito chachi que obtengas.
* **Ganar área.** La acción afecta a todos los personajes que se encuentran en una zona, en lugar de solo a uno de ellos.
* **Más alcance o área.** El alcance de la acción se dobla o, si la acción afectaba a una zona, ahora afecta a dos. Si la acción no tenía alcance, gana alcance una zona.

Durante una escena, el conjuro proporciona el equivalente a una proeza poderosa o a una proeza normal con el doble de efecto, como hacerte duro como la roca (escuela de roca) y que puedas ignorar dos niveles de salud de cada ataque; que ganes la capacidad de volar como la luz (escuela dimensional) y te muevas hasta cuatro zonas utilizando un movimiento; hacerte duro al convertirse tu piel en piedra (roca), etc.

En los conjuros de este tipo, el mago puede utilizar un éxito chachi para colocar un estado asociado con su escuela de magia, además de otro efecto del éxito chachi.

¿Y si mi rayo de fuego es una bola de fuego que explota y quema a todo el mundo? La llamaré «Esfera solar».

Jooo, que nombre más guay. Vale, eso es como antes, una acción de lanzar, pero tiene un modificador porque afecta a todos en una zona, así que es un conjuro de nivel 2.

Conjuros de nivel 3

Como en el nivel 2, pero el conjuro puede elegir dos modificadores en lugar de uno, lo que incluye el mismo modificador dos veces. Si se hace esto, cualquier doble se convierte en triple. Por ejemplo, si se elige una acción de atacar con mayor efecto dos veces, haría 3 niveles de salud de daño (y 3 por cada éxito chachi), si se elige más blancos dos veces, entonces afecta a tres blancos y cada éxito chachi triplica los blancos.

Alternativamente, el conjuro podría otorgar los efectos de una proeza normal con el triple de efecto o de una proeza poderosa con el doble de efecto. Podría ser hacerte duro al convertir tu piel en diamante (escuela de roca) y que eso te proteja dos niveles de salud; hacerte vigoroso como una secuoya (escuela de vida) y que ganes tres niveles de salud adicionales; hacerte tan elástico como el agua (escuela de hielo) y que puedas actuar hasta a tres zonas de distancia, etc.

En los conjuros de este tipo, el mago puede utilizar un éxito chachi para colocar el estado asociado con la escuela de magia, además de otro efecto del éxito chachi.

Quiero crear un ejército de monstruos de nieve que luchen por mí. Voy a llamar al conjuro «Ejército de monstruos de nieve». Jajajaja, soy un genio poniéndo nombre a los conjuros.

Vale, esto se parece bastante a la acción contactar, pero en lugar de necesitar una escena llevará solo un turno. Si lo dejamos como un conjuro de nivel 2 (una acción con un modificador) solo creará a un monstruo de nieve, que tendrá Broncas 3 y un nivel de salud (es un masilla). ¿Te vale?

¡No! Un monstruo de nieve no es un ejército, harán falta más, muchos más.

Bueno, pues le metemos otro modificador: múltiples blancos, pero entonces el conjuro será de nivel 3. Así, si el conjuro tiene éxito creará dos monstruos de nieve, pero puedes doblar los monstruos generados por cada éxito chachi que obtengas. ¿Mejor así?

¡Nivel 3 es una barbaridad! ¡Quieres que fracase! Eres un abusón.

Es lo que hay, zumbao.

¿Conjuros de nivel 4?

Seguramente haya magia más poderosa que los conjuros de nivel 3. En el País de Ooo ocurren cosas maravillosas que podrían ser conjuros de nivel 4, 5 o vete tú a saber.

Pociones y conjuros preparados

Algunos magos meten sus conjuros en pociones u objetos, de manera que los pueda lanzar quien los use. Cuando sea así, apunta el atributo de Tozudo del mago que metió el hechizo en el objeto: aunque la tirada de dados de la acción de conjurar la realice el portador del objeto, realmente la intensidad mágica del mismo es la del mago que lo preparó. Pero cuidado, que el coste del conjuro sí tendrá que pagarlo el personaje que lo esté utilizando. ¡Por eso la magia es tan peligrosa en manos inexpertas! Eso sin hablar de que el conjuro que hay en esa poción que te estás bebiendo puede no ser el que esperabas…

A ver si lo entiendo... Aunque mi personaje no sea mago, si tengo un conjuro embotellado lo puedo usar, ¿no? Pero no tiro mi atributo de Tozudo, sino el del mago que lo hizo. Y, salvo por eso, lo lanzo igual que si fuera un mago, con la dificultad igual al nivel del conjuro y todo, ¿no?

¡Exacto, PB!

¿De dónde salen estas pociones?

Lo más fácil es que los personajes se las encuentren por ahí en sus aventuras. En la ciudad de los magos se pueden comprar (si eres mago) y, si tienes colegas que sean buenos en estos temas, seguro que pueden darte algún conjuro preparado de vez en cuando para echarte una mano en tus aventuras. En cualquier mazmorra que se precie debería haber objetos con conjuros que los personajes estarán deseosos de rapiñar.

Eh, tío, ahora hablas mi idioma. Eso de encontrarme pociones en las mazmorras sí que me parece matemático.

Sin embargo, si vas a interpretar a un personaje mago tarde o temprano querrás preparar tus propias pociones, para qué vamos a engañarnos, así que te estarás preguntando cómo se hace, ¿verdad?

Pues bien, preparar una poción es básicamente una acción de cocinar (página 100), pero se realiza con Tozudo en lugar de con Espabilado. La dificultad es el nivel del conjuro +1: siempre es un poco más complicado embotellar la magia que simplemente dejarla actuar. Ni que decir tiene que el conjuro que estés convirtiendo en poción tiene que ser de tu escuela de magia: no puedes ir por ahí metiendo en frascos conjuros que no conoces. Lo último que tienes que saber es que al crear la poción tienes que pagar el coste del conjuro del modo normal y puedes usar éxitos chachis de tu acción de cocinar para reducirlo, como siempre. Sí, así es: un conjuro embotellado tiene que pagarse dos veces, en el momento de hacer la poción, por el mago que la hace, y en el momento de usarse el conjuro, por quienquiera que lo use. Qué le vamos a hacer, ¡la magia es complicada!

¿Entonces puedo meter mi esfera solar en un tarro de cristal y dárselo a PB para que lo lance su personaje?

¡Lo has pillado!

¡O sea, es total!

EXPERIENCIA

Aunque nosotros pensamos que jugar alucinantes aventuras imaginarias en el País de Ooo con tus amigos es recompensa suficiente, tradicionalmente los juegos de rol incluyen reglas para que los personajes evolucionen, donde «evolucionar» significa que se vuelven más tochos y aprenden cosas útiles y no tan útiles, como tocar el piano o lanzar bolas de fuego.

Para ello, hemos ideado unas reglas de experiencia que básicamente se componen de dos partes: cómo

obtener puntos de Experiencia durante el juego y cómo gastarlos después en mejorar al personaje.

En **Hora de Aventuras: juego de rol,** la experiencia se gana tras cada sesión de juego. Si tenéis una sesión muy corta (menos de dos horas) seguramente el director determine que no se ganará experiencia hasta la siguiente sesión para que los personajes no avancen demasiado rápido, pero esto queda a su criterio: si ha sido una hora y media de juego muy intensa no hay razón para no considerarla una sesión completa.

¿Quién otorga esos puntos de Experiencia? En otros juegos de rol, el reparto de puntos de Experiencia es una de las duras labores del director de juego, pero en **Hora de Aventuras** es el propio jugador quien decide cuántos puntos de experiencia recibe su personaje. ¿Menudo chollo, no? Bueno tampoco es eso, ¿eh? Resiste la tentación de darte todos los puntos en cada sesión, pregunta a los demás jugadores y al director de juego, y sé justo contigo mismo.

Seguro que algunos listos se dan todos los puntos todo el rato. El director de juego tendrá que ponerse serio con ellos.

Naaaaaaah, tranqui. No merece la pena estresarse. Deja que cada uno se divierta a su manera.

Para determinar los puntos de Experiencia que te corresponden, sigue la guía que incluimos a continuación. Como verás, hemos considerado varios apartados y en cada uno hay una serie de preguntas sobre tu papel en la partida. Por cada apartado puedes ganar un punto de experiencia, pero solo si puedes contestar afirmativamente a todas las preguntas del apartado. No pasa nada si no consigues todos los puntos: eso te servirá para ponerle más ganas para la próxima vez.

* **Te divertiste:** ¿Te reíste genuinamente con tu actuación o la de los demás jugadores? ¿Has estado intrigado, emocionado o atento durante toda la partida? ¿Te has quedado con ganas de seguir jugando? Ganas un punto de experiencia si la respuesta a las tres cosas es sí.

* **Interpretaste:** ¿Actuaste según las motivaciones de tu personaje? ¿Actuaste según lo que sabía tu personaje ignorando cosas que sabías tú? ¿Pusiste otra voz cuando era tu personaje el que hablaba? Si puedes contestar sí a las tres cosas, ganas un punto de Experiencia.

* **Divertiste a otros:** ¿Los demás jugadores se rieron con tu actuación o tus ocurrencias? ¿Les dejaste que tuvieran sus momentos sin acaparar la partida? ¿Hiciste algo que perjudicaba a tu personaje porque era divertido? Si puedes responder sí a las tres preguntas, entonces te mereces este punto.

* **Fuiste heroico:** ¿Te enfrentaste a tu defecto para salvar a otros? ¿Renunciaste a algo que te molaba por el bien común? ¿Dejaste de lado tus intereses para ayudar a quien lo necesitaba? Si respondes sí, sí y sí, entonces otórgate un punto por actuar como un héroe, colega. ¡Te lo has ganado!

Una vez que cada jugador se haya otorgado sus puntos, el director de juego asignará otros dos, uno al

jugador que le haya parecido más divertido y otro al jugador que él considere que ha contribuido más a la historia. ¡Pueden ser el mismo, así que alguien se puede llevar dos puntos adicionales!

La segunda parte del sistema de experiencia es cómo gastar estos puntos. En principio, la experiencia puede gastarse en cualquier momento durante el juego: sí, incluso en mitad de una acción. Ahora bien, salvo que tengas muy claro en qué quieres utilizarla, es casi seguro que dedicarás un rato a pensar, revisar listas de proezas y cosas así. Por ello, nuestra recomendación es que gastes la experiencia entre sesión y sesión de juego, es decir, tranquilamente cuando hayáis terminado de jugar la aventura de hoy.

La mayoría de las cosas que se pueden hacer con la experiencia cuestan bastantes puntos, así que no desesperes y vete anotando tu total en la hoja de personaje. Ahorra un poquillo sesión a sesión y terminarás acumulando los puntos de Experiencia necesarios.

A continuación tienes una lista para saber en qué puedes gastar tus puntos de Experiencia:

* **Punto de Héroe instantáneo:** Gasta inmediatamente dos puntos de Experiencia para recibir un punto de Héroe. Este punto tiene que gastarse inmediatamente, no lo puedes guardar para luego.

* **Cambiar una proeza por otra del mismo tipo:** Puedes cambiar una proeza normal por otra, o una proeza poderosa por otra. No importa si la proeza antigua era mágica y la nueva no o viceversa, solo importa que ambas sean normales o ambas poderosas. Borra la proeza antigua y sustitúyela por la nueva. ¡La gente cambia!

* **Cambiar una proeza normal por una poderosa:** Puedes eliminar una proeza normal de tu personaje y cambiarla por una proeza poderosa. No necesitas tener espacios de proeza en el atributo para hacer esto, eso solo importaba en la fase de creación de personaje. Tampoco importa que la proeza antigua sea mágica y la nueva no o al revés. Borra la proeza normal de la hoja de personaje y anota la nueva proeza poderosa. ¡La gente evoluciona!

* **Aumentar la puntuación de un atributo destacado en +1:** Puedes añadir un punto extra a la puntuación de uno de tus atributos destacados. Esto no proporciona ninguna proeza nueva en el atributo. Simplemente borra de la hoja de personaje la vieja puntuación del atributo y anota la nueva. ¡La gente mejora!

* **Añadir un nuevo atributo destacado con puntuación 3 y un espacio para proeza:** Si el director de juego lo permite, puedes añadir un nuevo atributo destacado a tu personaje con puntuación 3 y un espacio de proeza. Sí, esto significa que por el mismo precio tienes una nueva proeza normal o mágica (pero no poderosa).

Como puedes ver, todas estas mejoras son muy molonas y seguro que estás deseando ponerte a jugar para ganar mucha experiencia y poder mejorar mazo tu personaje. Sin embargo, como casi todo en esta vida, estas mejoras tienen un precio y, como comprenderás, unas son más caras que otras. En la siguiente tabla encontrarás el precio de cada una de las mejoras anteriores:

Mejora	Puntos de Experiencia
Punto de héroe instantáneo	2 puntos
Cambiar una proeza por otra del mismo tipo	10 puntos
Cambiar una proeza normal por una poderosa	20 puntos
Añadir una nueva proeza normal	30 puntos
Aumentar la puntuación de un atributo destacado +1	50 puntos
Añadir un nuevo atributo destacado con puntuación 3 y un espacio para proeza	100 puntos

LISTA DE ACCIONES

A continuación te presentamos la lista de acciones más comunes. No es exhaustiva, porque vete a saber qué se les pasará a los jugadores por la cabeza, pero sí recoge las acciones más comunes y sirve como guía para que el director de juego pueda improvisar sus propias reglas de acciones sobre la marcha cuando sea necesario.

Si te resulta útil, puedes pensar en las acciones como en las habilidades de otros juegos de rol: definen un uso específico del atributo, con su dificultad, los efectos de tener éxito, etc. Si no sabes de qué te estoy hablando, ¡haz como si no hubiera dicho nada!

De cada acción se indica su tipo y el atributo que utiliza con un icono dorado y si permite reacción se indica con qué atributo con un icono plateado. Con iconos color bronce se indica si la acción es cooperativa o si requiere una escena para llevarse a cabo. Después se explican sus efectos en el juego; y se muestran ejemplos de dificultades y cómo se pueden utilizar los éxitos chachis al usarla. ¡Pero todo son sugerencias! Si tus jugadores tienen en mente usos creativos de las acciones y efectos molones para los éxitos chachis, déjales que se expresen. Si se les va mucho la pinza, ahí estás tú para traerles de vuelta a la tierra, ¿no?

Acechar

Puedes moverte sigilosamente y entre las sombras para acercarte sin ser visto ni oído. La dificultad depende del ambiente en el que te muevas:

Un sitio oscuro y ruidoso	0
Un sitio sombrío y con algo de ruido	1
Un sitio tranquilo, que no está mal iluminado	2
Un sitio en absoluto silencio y muy luminoso	3

Si tienes éxito, los personajes a los que acechabas no te detectan y, si actúas sobre ellos, están sorprendidos (página 124) un turno. Cada pude alargar la duración de ese estado un turno más.

Tipos de acción

- Física
- Mental
- Social

Atributos de acción

- Apañado
- Broncas
- Cachas
- Cerebrito
- Enrollado
- Espabilado
- Farolero
- Majo
- Tozudo

Atributos de reacción

- Apañado
- Broncas
- Cachas
- Cerebrito
- Enrollado
- Espabilado
- Farolero
- Majo
- Tozudo

Peculiaridades de la acción

- Cooperar
- Escena

Aguantar

En algunas circunstancias, el personaje tiene que esforzarse por aguantar la respiración, el sueño, el hambre o lo que sea. Normalmente el personaje necesita aguantar porque está bajo un estado apropiado (hambriento para el hambre o cansado para el sueño) o porque se dan unas circunstancias concretas (como estar bajo el mar o ante una nube tóxica para la respiración, o escuchar una nana para el sueño). La dificultad de una acción de aguantar depende de los niveles de salud que tenga el personaje en ese momento:

Cuatro niveles de salud	0
Tres niveles de salud	1
Dos niveles de salud	2
Un nivel de salud	3
Ningún nivel de salud	4

La consecuencia de fallar una acción de aguantar es normalmente perder un nivel de salud, aunque si el personaje está aguantando el sueño, por ejemplo, la consecuencia podría ser quedarse dormido o, si está aguantando la respiración para no inhalar un gas mágico, la consecuencia sería recibir el efecto de ese gas. Si el personaje tiene éxito, aguanta una unidad de tiempo razonable para aquello que esté aguantando: un turno sin respirar, una escena sin comer o dormir, etc. Cada éxito chachi proporciona una unidad de tiempo adicional de aguante. Pasado el tiempo de aguante, el personaje tendrá que dedicar otra acción a aguantar.

Animar

Puedes animar a un personaje para que su siguiente acción salga estupendamente. Si tienes éxito en esta acción, el personaje objetivo queda inspirado (ver página 123) para la acción que elijas durante su siguiente turno. Ojo, solo durante su siguiente turno, si el personaje decide hacer otra cosa en su turno, perderá la bonificación de estar inspirado. La dificultad es la misma que la de la acción que vaya a realizar el personaje. Ante la duda, tira a dificultad 1.

Si consigues éxitos chachis, puedes extender la duración del estado inspirado. En esta duración extendida, el personaje inspirado puede hacer más cosas además de la acción para la que le hayas inspirado, pero solo recibirá bonificación para esa.

- Tres turnos
- Esta escena
- Esta aventura

También puedes usar éxitos chachis para mejorar la bonificación por estar inspirado. Cada puede convertirse en un +1 adicional para el personaje inspirado.

Apresar

Con esta acción puedes tratar de inmovilizar a otro personaje. La dificultad depende únicamente de la reacción del personaje que quieres apresar, así que es 0 si este no se resiste. Si tienes éxito, al personaje sujetado se le aplica el estado inmovilizado (página 123) a todos los efectos que tú quieras (es decir, podrías dejarle hablar pero nada más o podrías dejarle andar o podrías no permitirle nada de nada). Este estado dura hasta tu siguiente turno, momento en el que tienes que decidir si hacer otra acción de apresar para mantenerlo inmovilizado o soltar al blanco realizando otra acción. En el turno del blanco, este podrá intentar únicamente una acción de liberarse (página 110) para terminar con su estado inmovilizado inmediatamente.

Con éxitos chachis puedes atar o enredar al personaje para que quede sujeto después de que le sueltes. La fuerza de las ataduras es igual a los que hayas obtenido. El blanco quedará inmovilizado en los términos que tú indiques hasta que tenga éxito en una acción de liberarse.

Asustar

Con esta acción puedes asustar a otro personaje. La dificultad de la acción es 2, pero modificada por las siguientes circunstancias:

Eres más pequeño que tu objetivo	+1
Eres más grande que tu objetivo	–1
Apareces por sorpresa	–1
Hay un ambiente tétrico o tenso	–1
Hay un ambiente festivo o relajado	+1

Si tienes éxito, el personaje queda asustado un turno (página 118). Con éxitos chachis puedes alargar la duración de la acción:

- Tres turnos
- Esta escena
- Esta aventura

También puedes emplear éxitos chachis para generar efectos en el blanco. Aquí tienes algunos ejemplos junto al número de éxitos chachis necesarios para producirlos:

- Manos flojas. Al personaje asustado se le cae algo de las manos.
- Retrocede. En su siguiente turno, el blanco tiene que moverse una zona lejos de ti.
- Huye. En su siguiente turno, el personaje afectado tiene que alejarse de ti todo lo que le sea posible.

Atacar

La acción básica de combate es atizarle a tu enemigo con tu arma. La dificultad de atacar a un personaje que no se defiende es 0, así que normalmente dependerá de la reacción del personaje al que ataques. Cuando atacas a distancia, la dificultad es igual a las zonas que te separan del blanco: 0 si estáis en la misma zona, 1 si está a una zona de distancia, 2 si está a dos zonas, etc. Si hay obstáculos separando las zonas, añade +1 a la dificultad por cada obstáculo entre zonas. Si tienes éxito el personaje sufre un nivel de daño.

Puedes usar éxitos chachis para hacer más daño con tu ataque: cada puede utilizarse para producir un nivel de daño adicional. También puedes usar éxitos chachis para producir estados especiales en el blanco:

- Aturdido, cegado o cojeras un turno.
- Aturdido, cegado o cojeras tres turnos.
- Inmovilizado, si se usa un arma apropiada (por ejemplo, un látigo).
- Aturdido, cegado o cojeras el resto de la escena.
- Aturdido, cegado o cojeras el resto de la historia.

Bailar

A veces todo lo que necesitas para librarte de los malos rollos es marcarte un bailecito. Puedes mover el esqueleto al ritmo de la música para librarte de algunos estados negativos: asustado, confundido, de bajona, furioso u otros a discreción del sabio y justo criterio del director de juego. Necesitas algo de música para poder bailar, pero si no tienes una orquesta cerca siempre le puedes pedir a un colega que se cante algo (ver página 99). Como bailar es una acción de escena, solo querrás hacerlo para librarte de estados que duren más de una escena… ¡pero también es divertido!

La dificultad es 2 si el estado que quieres quitarte tiene duración historia o superior y 1 en otro caso. Si la acción de bailar tiene éxito, elimina de tu personaje el estado deseado (¡pero no olvides que al realizar la acción de bailar estará bajo los efectos del estado y se deben aplicar sus modificadores!). Si obtienes éxitos chachis, puedes recibir un estado inspirado para la siguiente escena y una acción de tu elección. Cada éxito chachi adicional aumenta el modificador del estado inspirado en +1.

Buscar

Puedes utilizar una acción de buscar para localizar un objeto o un personaje escondido (ver acción esconder en la página 106). La dificultad depende del tamaño de lo que estés buscando:

Gigante o grande	0
Mediano	1
Pequeño	2
Diminuto	3

Esta dificultad puede ser mayor si lo que buscas está muy bien escondido, échale un ojo a la acción de esconder para más detalles. Si la acción de buscar tiene éxito, entonces descubres el personaje u objeto escondido. Si tienes éxitos chachis, puedes usarlos para encontrar otras cosas ocultas que hubiera en la zona en la que buscas: cada te permite encontrar un objetivo oculto adicional, siempre que tu resultado en la prueba de buscar superara también la dificultad de dicho objetivo. ¡No puedes buscar algo muy fácil y usar los éxitos chachis para encontrar cosas muy difíciles, pero sí al contrario!

Cabalgar

Tu personaje puede moverse subido en un caballo, en un perro mágico o en un dragón que siga sus órdenes. Esta acción te permite dirigir la montura para que corra (página 102), salte (página 116) y haga otras acciones físicas que tengan sentido para ella.

La dificultad de la acción de cabalgar es la misma que la de la acción que quieras que realice la montura. Si la montura es salvaje, puede reaccionar con su atributo Tozudo, pero una montura entrenada o domesticada no se resistirá. Si tienes éxito, la montura intentará la acción que le has ordenado en su turno. Si tienes éxitos chachis, trata a la montura como inspirada (página 123) el siguiente turno para la acción que quieres que haga y cada proporcionará un +1 a su tirada.

Caer

Puedes dejarte caer voluntariamente para moverte de una zona elevada a otra, puedes tropezar y caer como consecuencia de un fallo en trepar o puede que otro personaje te empuje. Ahí hay un porrazo importante en juego. La dificultad de esta acción depende de la altura de la caída, que también determina los niveles de salud que se pierden en caso de fallo:

De lo alto de un caballo. *Un nivel de salud en caso de fallo.*	0
Del tejado de una casa baja. *Dos niveles de salud en caso de fallo.*	1
De la copa de un árbol alto. *Tres niveles de salud en caso de fallo.*	2
De la torre de un castillo. *Cuatro niveles de salud en caso de fallo.*	3

Si el personaje tiene éxito, reduce el daño de la caída en un nivel. Puedes usar éxitos chachis para reducir aún más el daño: cada 🐾 ignora un nivel de daño adicional. También puedes usar éxitos chachis para aterrizar encima de otro personaje que esté en la zona en la que caes y producirle alguno de estos efectos (aunque en ese caso tu blanco puede reaccionar con Cachas):

- 🐾 El personaje sobre el que caes queda aturdido (página 118) un turno.
- 🐾🐾 El personaje sobre el que caes sufre un nivel de daño.
- 🐾🐾🐾 El personaje sobre el que caes queda aturdido tres turnos.
- 🐾🐾🐾🐾 El personaje sobre el que caes sufre dos niveles de daño.

Cantar

Todo mejora con una canción de vez en cuando, ¿no os parece? A veces las cosas se ponen chungas y llega el momento de un número musical que nos cambie el rollo. Las canciones son una parte molona del mundo de **Hora de Aventuras,** así que no seas tímido y arráncate a improvisar un tema divertido. Puedes usar Auto-Tune o algo similar si la canción no es lo tuyo, todo está permitido. Y si no te encuentras especialmente inspirado, canta alguno de los temas de la serie o versiónalo a tu gusto. ¡Seguro que hay alguno que viene a cuento!

Puedes dedicar una escena a cantar para cambiar el estado de ánimo de los que te oigan. Esto permite reemplazar un estado de esos personajes por otro o añadirles un estado nuevo. Por ejemplo, podrías cantar para calmar a un monstruo y reemplazar su estado furioso (página 122) por un estado cansado (página 118). El director de juego tiene la última palabra sobre qué estados se pueden modificar mediante canciones, pero usad el sentido común y sed algo laxos: con tu canción sobre comida podrías poner al público hambriento, pero es más difícil de justificar que tu canción sobre la oscuridad vaya a dejar a los que la escuchan cegados… a no ser que tengas la proeza «Canción mágica» (ver página 48).

La dificultad de la acción depende de lo receptivo que esté el público:

Estás dando un concierto o estás en un karaoke.	0
La audiencia está reunida para otra cosa y, más o menos, está dispuesta a escucharte.	1
La audiencia está a su rollo, haciendo sus cosas.	2
La audiencia no quiere saber nada de ti, no quieren escucharte o te tienen ojeriza.	3

Si tienes éxito, los personajes que escuchan la canción adquieren el estado correspondiente. Cuando acaba la canción, empieza una nueva escena durante la que los personajes que escuchaban la canción tendrán el estado que adquirieron. En principio, esto afecta a todos los que te escuchen cantar, incluyéndote a ti, pero por cada 🐾 puedes excluir del efecto a un personaje de tu elección.

Ciencia

Puedes utilizar una acción de ciencia para preparar una solución científica a un problema. Por ejemplo, para idear un suero deszombificador, ganar un concurso de ciencia o para elaborar el sándwich de queso perfecto. El director de juego tiene que aceptar que el problema que abordas tiene una solución científica (aunque casi todo lo tiene) y preparar una consecuencia grave apropiada para el fallo: el suero no deszombifica sino que hace más poderosos a los zombis, el proyecto para ganar el concurso crea un agujero negro, etc. La dificultad depende de lo tranquilo que estés trabajando:

En tu laboratorio, sin que nadie te distraiga y con todos tus aparatos científicos.	0
En el laboratorio, pero con interrupciones para atender otros asuntos.	1
Improvisando una solución fuera del laboratorio, pero en calma, o en el laboratorio con bastante tensión o interrupciones frecuentes.	2
Improvisando fuera del laboratorio mientras te incordian o en el laboratorio en constante peligro.	3
Improvisando fuera del laboratorio en una situación de peligro.	4

Si tienes éxito, creas una solución científica que todavía tiene que aplicarse: puede ser un suero, un dispositivo lanzarrayos o lo que se te ocurra, pero hay que usarlo para que el problema desaparezca. Si tienes éxitos chachis, tu solución científica no solo acabará con el problema, sino que provocará un estado apropiado con una duración según los que hayas obtenido:

- Tres turnos
- Una escena
- El resto de la historia

Por ejemplo, el suero no solo deszombificaría, sino que dejaría a los pacientes tratados en estado empachado (ver página 121) o el proyecto científico no solo te haría ganar la feria de ciencia, sino que aquellos que lo vean quedarían impresionados (ver página 122).

Cocinar

Esta acción se utiliza para preparar comida para un grupo de personajes. La dificultad depende de los medios de los que disponga el cocinero y también de para cuánta gente esté cocinando.

Para uno mismo.	0
Para los colegas o la familia.	1
Para una gran fiesta.	2
Un banquete para todo el pueblo.	3

Aumenta la dificultad en +1 si no tienes ingredientes suficientes, o en +2 si estás en mitad del bosque improvisando con las hierbas y frutos que te encuentras.

Si tienes éxito, elimina cualquier estado hambriento de los personajes que coman lo que estás cocinando. Si tienes éxitos chachis, puedes usarlos para colocar alguno de estos estados en los comensales durante una escena: empachado, impresionado, pocho (si haces la comida mala a propósito). Necesitas un éxito chachi para afectar a la mitad de la gente y dos para afectarlos a todos. Con el doble de éxitos puedes hacer que el estado dure toda la historia en lugar de solo una escena.

Concentrarse

A veces necesitas pensar un poco lo que vas a hacer a continuación para que te salga bien y librarte de distracciones. Puede ser apuntar con tu arco cuidadosamente antes de atacar, darle una vuelta más al acertijo que tratas de descifrar o calcular cuál es el mejor sitio en el que apoyarte para saltar. La dificultad de esta acción depende de lo tranquilo que sea el ambiente en el que estás:

Todo en silencio y sin distracciones: la biblioteca.	0
Ruido de conversación y pocos estímulos: tu habitación con gente en casa.	1
Gente chillando y moviéndose: en mitad de un combate.	2
Ruidos atronadores y un montón de gente corriendo: en mitad de una batalla.	3

La consecuencia de fallar suele ser simplemente haber perdido tu acción este turno, pero a discreción del director de juego, podrías quedar sorprendido tu siguiente turno o incluso paralizado. Si tienes éxito, quedas concentrado (página 119) un turno para la acción de tu elección. Puedes usar éxitos chachis para estar concentrado más tiempo: un turno adicional por cada .

La acción de concentrarse no se puede utilizar para acciones de duración : ese tipo de acciones ya requieren bastante concentración durante toda su duración como para que concentrarse un poco antes vaya a suponer ninguna diferencia.

Contactar

Usa esta acción para localizar a un personaje concreto o a alguien con un determinado perfil (un zapatero, un pastelero). La acción no ocurre en un turno, sino que requiere una escena de andar preguntando a gente, moviéndose por la ciudad y todo eso. Si buscas a alguien en concreto, el personaje que hay que localizar tiene que estar en el sitio en el que buscas (la ciudad o el pueblo) o la acción fallará automáticamente. Si el personaje que buscas no quiere que lo encuentren, puede resistirse con Farolero y, si gana, no solo no sabrás dónde está, sino que él sabrá que lo estás buscando. No confundas esto con buscar a alguien escondido, se trata más bien de encontrar dónde vive o trabaja el personaje, no de ver si se ha metido en un baúl o detrás de las cortinas. Para eso usa la acción buscar (página 98).

Si buscas a alguien concreto, cuanto más grande sea el sitio en el que buscas, más difícil será encontrarle:

Una aldea pequeña, poco más de cuatro casas.	0
Un pueblo en condiciones.	1
Una ciudad grande.	2
Toda una región de Ooo o una dimensión alternativa.	3

Si buscas a un personaje genérico que sepa hacer algo, es al revés: será más fácil cuando más grande sea el sitio en el que buscas:

Toda una región de Ooo o una dimensión alternativa.	0
Una ciudad grande.	1
Un pueblo en condiciones.	2
Una aldea pequeña, poco más de cuatro casas.	3

Si buscas a alguien para contratarlo o algo similar, tendrá una puntuación de 3 en el atributo adecuado para su profesión (por ejemplo, tendrá Broncas 3 si es un soldado o Cerebrito 3 si es un científico).

Si buscas a un personaje genérico, puedes usar éxitos chachis para que sea mejor en lo suyo: cada aumenta +1 el atributo principal del personaje.

Si buscas a un personaje concreto puedes usar los éxitos chachis para sorprenderlo: por cada tienes un turno de ventaja para actuar antes de que el personaje objetivo sepa que lo has encontrado.

Convencer

Puedes convencer al personaje para que su siguiente acción (o movimiento) sea el que tú digas. Por ejemplo, podrías convencerle de que atacara a otro personaje o de que te dejara pasar por una puerta que está vigilando. La dificultad dependerá de lo razonable que sea lo que le pidas al personaje. Debes interpretar qué le dices al personaje para convencerlo o la acción fallará automáticamente.

Petición razonable que conviene al personaje.	0
Petición poco razonable o que al personaje le da igual.	1
Petición contraria a los intereses del personaje. Por ejemplo, que deje de hacer su trabajo.	2
Petición muy peligrosa o contraria a las creencias y valores del personaje. Por ejemplo, pedirle a un pacifista que pegue a un poli banana.	3
Una petición loquísima, absurda, que pondría al personaje en grave peligro si la hace, que se opone totalmente a la forma de pensar del personaje o que no tiene ningún sentido. Por ejemplo, pedirle a un personaje que atice a su mejor amigo o que traicione a sus seres queridos.	4

Si consigues éxitos chachis puedes dejar confiado (ver página 120) al personaje afectado. La duración depende de los éxitos:

- Tres turnos
- Esta escena
- Esta aventura

También puedes usar los éxitos chachis para incrementar el efecto del estado confiado. Cada se puede convertir en un –1 adicional para el personaje confiado.

Correr

Con una acción de correr puedes moverte a toda velocidad. Aunque lo llamemos «correr» de forma genérica, la acción sirve igual para personajes voladores o que se muevan de otro modo. La dificultad de la acción depende de lo accidentado del terreno:

Camino libre y recto sin obstáculo ninguno.	0
Algunos obstáculos que hay que evitar o el camino no es recto.	1
Bastantes obstáculos que hay que evitar, camino sinuoso.	2
Repleto de obstáculos en un camino lleno de curvas y recovecos.	3

Si el personaje tiene éxito, mueve una zona extra de lo que correspondería a un movimiento normal. Esto suele significar que con esta acción mueve dos zonas, pero algunas proezas ya permiten mover más de una zona, por lo que la acción permite en todo caso mover una zona extra. Si el personaje está corriendo para llegar antes que otro personaje (por ejemplo, en una carrera), resuelve la situación como una competición en la que cada personaje tiene que hacer una acción de correr. Si un personaje corre en su turno, todavía puede hacer un movimiento (como siempre) y este puede ser mover otra zona.

Los éxitos chachis se usarán normalmente para resolver la competición entre varios corredores, pero también pueden usarse para otros efectos apropiados, como dejar a otro personaje impresionado por lo rápido que corres o dejar sorprendido a un personaje de la zona a la que llegas corriendo. Cada permite afectar a un personaje con un estado apropiado durante un turno. Por cada extra puedes afectar a más personajes o incrementar la duración del estado un turno.

Curar

Con una acción de curar puedes recuperar a un personaje del daño que haya sufrido. La dificultad depende de los niveles de salud que le queden al personaje:

El personaje tiene tres niveles de salud o más.	0
El personaje tiene dos niveles de salud.	1
El personaje tiene un nivel de salud.	2
El personaje no tiene ningún nivel de salud.	3

Con un resultado exitoso, el personaje tratado recupera un nivel de salud. Si tienes éxitos chachis, cada puede usarse para que el personaje recupere un nivel de salud adicional. También puedes usarlos para eliminar cualquiera de los siguientes estados, siempre que no se hayan recibido por medios mágicos: congelado, pocho, cegado. En este caso los éxitos chachis necesarios dependen de la duración del estado

- Menos de una escena
- Una escena
- Una aventura
- Cualquier duración

Descifrar

A veces los personajes se encuentran en sus aventuras con que tienen que resolver acertijos o enigmas: pueden ser claves en un mapa cifrado, un puzle que abre una puerta mágica o la adivinanza de un espíritu que hay que resolver para que te conceda un deseo. La dificultad depende de lo complejo que sea el enigma:

Sencillo, para niños.	0
Tiene su miga, para tirarse un rato pensando.	1
Complicado, un rompecocos en toda regla.	2
Chungo, chungo, de los que te tienen pensando todo el día.	3
¿¿¿Quéééééé???	4

Las consecuencias de fallar pueden ir desde simplemente no saber la respuesta hasta dar una respuesta errónea, con lo que ello acarree: disparar una trampa en la puerta mágica, enfadar al espíritu que te planteó el enigma, interpretar mal el mapa y terminar en el sitio equivocado, etc. Si tienes éxito, resuelves el enigma correctamente. Los éxitos chachis pueden utilizarse para sorprender, impresionar o colocar otros estados pertinentes a los personajes presentes: cada afecta a un personaje durante un turno.

Distraer

Puedes desviar la atención de un personaje hacia el objetivo que tú quieras. La dificultad depende de lo creíble que seas con tu argucia:

Hay algo llamativo que está ocurriendo realmente.	0
Una distracción creíble en las circunstancias.	1
Una distracción poco creíble dadas las circunstancias.	2
Una distracción inverosímil.	3

Si tienes éxito, el personaje queda concentrado (página 119) en la acción de tu elección durante un turno (será una acción irrelevante que lo distraiga de lo realmente importante). Si obtienes éxitos chachis, cada alarga un turno la duración de este estado.

Empollar

Puedes aprender cosas nuevas de libros, holograbaciones u otros soportes. Por ejemplo, podrías estudiar magia de un manual polvoriento o *friojitsu* (ver página 36) de un holovisor. Esta acción permite adquirir temporalmente una proeza que se enseñe en el libro o similar. La dificultad depende del tipo de proeza:

Proeza normal	0
Proeza poderosa	1
Proeza normal mágica	2
Proeza poderosa mágica	3

Si tiene éxito al empollar, el personaje podrá utilizar la proeza aprendida durante la siguiente escena. Si obtiene éxitos chachis, cada alarga una escena más el tiempo que el personaje puede utilizar la proeza.

Empujar

Con esta acción puedes meter un buen empujón a otro personaje y desplazarle una zona. Si los dos sois del mismo tamaño (página 70) la dificultad es 1. Si eres más grande que el personaje que empujas, la dificultad es 0. Si eres más pequeño, la dificultad es 2; y si el blanco es mucho más grande que tú, la dificultad es 3.

Si tienes éxito, el personaje empujado se desplaza a la zona adyacente de tu elección. Si la zona a la que le desplazas es más baja que la zona en la que estáis, entonces el siguiente turno el personaje empujado tendrá que realizar una acción de caer. No puedes empujar a un personaje a una zona más alta de la zona en la que estés a no ser que los dos tengáis las proezas «Alas» (página 38) o «Volar» (página 56) u otra que os permita sortear zonas de distinta altura.

Con éxitos chachis puedes aturdir o dañar al personaje empujado, según lo siguiente:

- El personaje al que empujas queda aturdido un turno.
- El personaje al que empujas sufre un nivel de daño.
- El personaje al que empujas queda aturdido tres turnos.
- El personaje al que empujas sufre dos niveles de daño.

Engañar

Puedes dar a un personaje información falsa y hacer que se la crea. El personaje actuará como si esa información fuera correcta mientras no descubra pruebas que la contradigan o lo convenzan de lo contrario. Debes interpretar la mentira que le cuentas al blanco o la acción fallará automáticamente. La dificultad depende de la verosimilitud de la mentira.

Mentira bien construida, tan verosímil como la verdad o más.	0
Mentira con algunas lagunas.	1
Mentira poco creíble o incoherente con lo que sabe el personaje al que estás mintiendo.	2
Trola inverosímil llena de incongruencias.	3

Si consigues éxitos chachis, puedes dejar confiado (ver página 120) al personaje afectado. La duración depende de los éxitos:

- Tres turnos
- Esta escena
- Esta aventura

También puedes usar los éxitos chachis para incrementar el efecto del estado. Cada se puede convertir en un –1 adicional para el personaje confiado.

Equiparte

Un aventurero siempre va bien preparado. Puedes sacar de tu mochila, de una bolsa o del baúl de tu casa aquello que necesites en ese momento: un sándwich, unos prismáticos, una cuerda o un boli de dos colores. El objeto tiene que ser genérico, normal y ordinario, nada de chismes únicos o mágicos. No puedes encontrar en tu mochila la llave de la mazmorra que tienes delante, pero puedes encontrar un juego de ganzúas que te ayuden a abrir la puerta. La dificultad depende de lo rebuscado o específico que sea el objeto:

Común, como un sándwich o una cuerda.	0
Típico de aventurero, como una antorcha o una daga.	1
Especializado de aventurero, como unas ganzúas o un garfio de escalada.	2
Raro.	3

El objeto que se saca de la mochila es normal, cumple su función y proporciona un +1 a las acciones para las que se utiliza, pero no tiene nada especial. A final de la escena, el objeto será como si nunca hubiera existido: se habrá roto, perdido o gastado según sea más apropiado. Con éxitos chachis se puede hacer que sea un objeto excepcional:

- El objeto proporciona un +2 a las acciones para las que se utiliza.
- El objeto proporciona una proeza normal apropiada a su uso.
- El objeto proporciona un +3 a las acciones para las que se utiliza.
- El objeto proporciona una proeza poderosa apropiada para su uso.

Esconder

Esta acción permite al personaje buscarse un escondite en el que mantenerse oculto o en el que guardar un objeto. Si hay personajes presentes, estos pueden reaccionar para ver al personaje escondiéndose u ocultando el objeto y frustrar su intento. La dificultad depende de la cantidad de recovecos y sitios que haya para esconderse:

Un laberinto oscuro lleno de sitios en los que esconderse.	0
Un lugar poco iluminado con bastantes sitios en los que mantenerse oculto.	1
Un lugar con dos o tres escondites posibles y bastante luz.	2
Un sitio muy luminoso y casi sin escondites posibles.	3

Si lo que escondes es pequeño, reduce la dificultad en 1 (mínimo 0) y, si es diminuto redúcela, en 2 (mínimo 0). Si lo que escondes es grande, aumenta la dificultad en 1 o en 2 si es gigante.

Si tiene éxito, el personaje gana el estado oculto (página 124) durante el tiempo que permanezca allí quieto y solo lo encontrarán los que realicen una acción de buscar exitosa. Con éxitos chachis, la dificultad de encontrar al personaje oculto aumenta: cada añade +1 a la dificultad de las acciones de buscar para encontrarlo.

Esquivar

Puedes hacer cabriolas, moverte en zigzag y culebrear para ser un blanco más difícil cuando traten de atacarte. La dificultad de esta acción es 1 y, si tienes éxito, la dificultad de las acciones de atacar que se dirijan contra ti hasta tu siguiente turno será 2 en lugar de 0. Si tienes éxitos chachis, cada añade uno a la dificultad de las acciones de atacar contra ti hasta tu siguiente turno.

Fardar

Puedes impresionar a otro personaje tirándote el rollo sobre tus andanzas y aventuras. Si tienes éxito, el personaje objetivo queda impresionado (ver página 122). La dificultad depende de si has hecho algo flipante.

Eres un héroe comparable con Billy.	0
Has vivido montones de aventuras como Finn y Jake.	1
Eres un aventurero novato.	2
Nunca has salido de tu pueblo.	3

Si consigues éxitos chachis puedes extender la duración del estado impresionado.

- Tres turnos
- Esta escena
- Esta aventura

También puedes usar éxitos chachis para mejorar el efecto del estado. Cada éxito chachi puede convertirse en un –1 adicional (tanto a acciones como reacciones) para el personaje impresionado.

Fichar

Con esta acción puedes saber cosas sobre un determinado personaje que veas o del que hayas oído hablar. Si tienes éxito, puedes hacerle una pregunta al director de juego sobre el personaje, la cual tendrá que responderte sinceramente. Pueden ser cosas generales (¿es un chuche?), sobre su vida (¿a qué se dedica?), sobre el juego (¿cuál es su puntuación en Broncas? o ¿cuáles son sus atributos destacados?) o sobre lo que se te ocurra. La respuesta del director de juego refleja lo que tu personaje sabe sobre el otro.

La dificultad depende de lo famoso que sea el personaje que estás fichando. Cuanto más conocido sea, más fácil será haber oído hablar de él.

Es un héroe comparable con Billy.	0
Ha vivido montones de aventuras, como Finn y Jake, o es un personaje famoso, como una princesa.	1
Es un aventurero novato o alguien conocido en su zona, como Don Polvorón.	2
Nunca ha salido de su pueblo.	3

Si tienes éxitos chachis, puedes obtener más información sobre el personaje: cada permite hacer una pregunta adicional al director de juego sobre el mismo personaje.

Imitar

Puedes fijarte en lo que hacen otros e imitarlos. Esto te permite copiar proezas que veas utilizar. Aquello que vayas a imitar tiene que haberse utilizado en la misma escena en la que estés, pero por lo demás puedes imitar cualquier tipo de proeza. La dificultad, eso sí, depende de si la proeza es normal, mágica o poderosa:

Proeza normal	0
Proeza poderosa	1
Proeza normal mágica	2
Proeza poderosa mágica	3

Si tienes éxito, puedes utilizar la proeza una vez en cualquier momento durante la misma escena. Con éxitos chachis, se aumenta el número de veces que puedes utilizar la proeza imitada: cada te otorga un uso adicional de la proeza imitada durante esa misma escena.

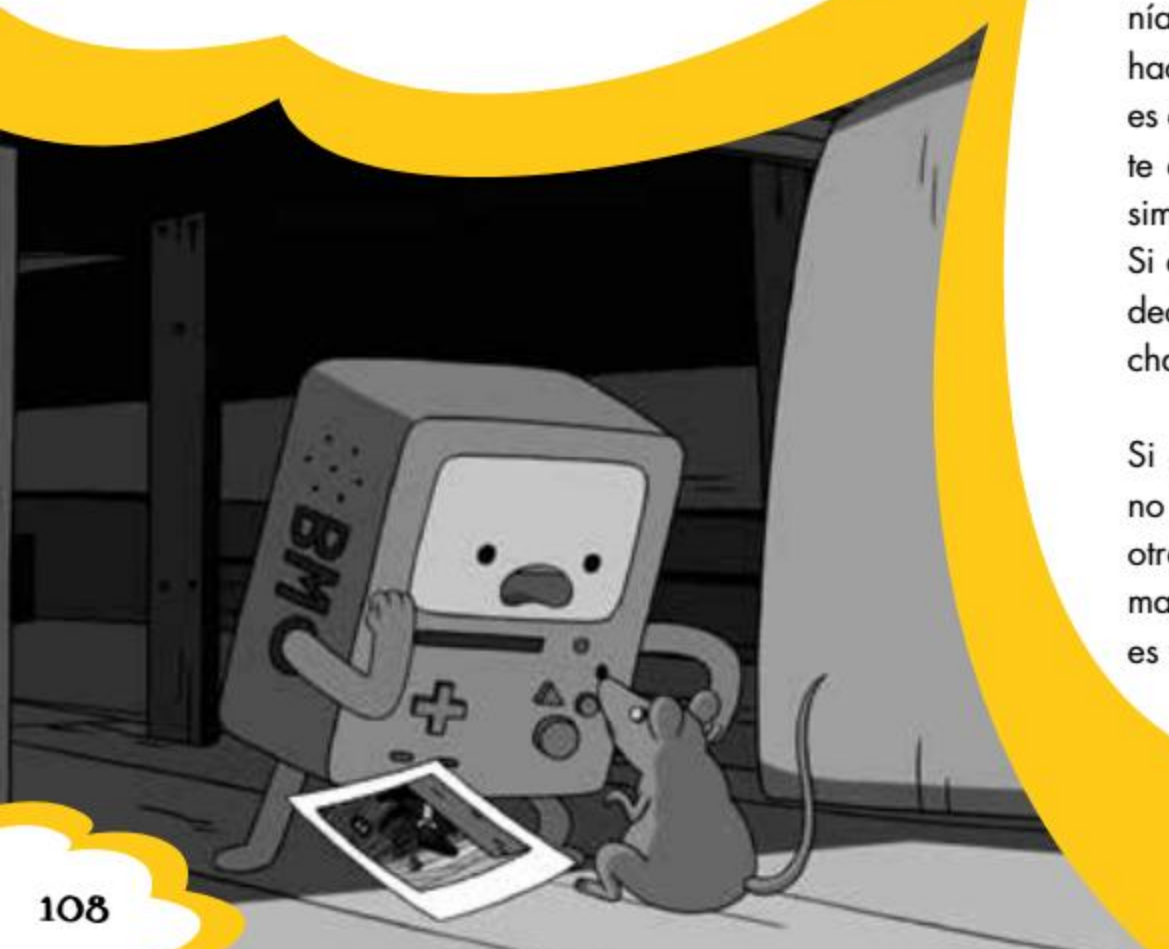
Inventar

Usando componentes sacados de aquí y allá el personaje puede inventar un cachivache que lo ayude a llevar a cabo alguna acción apropiada. Por ejemplo, puede construir un robot que le ayude a hacer bromas o un cañón que dispare merengue para inmovilizar a sus enemigos. La acción de inventar requiere una escena completa, no se puede realizar en un único turno. El jugador tiene que describir qué quiere conseguir con el invento y contar de dónde saca las piezas para fabricarlo. La dificultad depende de lo específico que sea el invento que esté diseñando el personaje:

Un chisme que solo sirve para acciones muy concretas, como hacer bromas.	1
Un chisme que sirve para usos específicos de una acción, como un amplificador del olor.	2
Un chisme que sirve para usos generales de una acción, como un arnés para trepar.	3

El cachivache fabricado proporciona un éxito automático a los usos para los que se haya inventado. Se pueden usar éxitos chachis para que la bonificación sea mayor: cada otorga un éxito automático adicional, con un máximo de tres. También se pueden usar para que el chisme proporcione proezas (no mágicas) apropiadas a su uso:

- Una proeza normal
- Una proeza poderosa



Investigar

Al igual que en las pelis de detectives, puedes usar esta acción para averiguar información sobre un personaje, un acontecimiento o un lugar. La tarea de investigación lleva una escena de ir al registro, mirar la escena del crimen de arriba abajo o preguntar a la gente por la calle a ver qué sabían de su vecino. Puedes montarte tu escena de investigación como quieras y contarle al director de juego las cosas molonas que haces para obtener información. Al final, este le pondrá una dificultad en base a lo atinado que vayas en tu búsqueda de información (si preguntas a los vecinos por el personaje que investigas y ninguno le conocía, va a estar chungo que obtengas algo útil).

Muy atinado en tus pesquisas, cuentas con testigos y muchas pruebas útiles.	0
Templado, pero no caliente. La verdad que buscas está por ahí cerca, pero mezclada con información falsa.	1
Mucha paja y poco grano, pero hay información útil entre tanto ruido si logras reconocerla.	2
Estás dando palos de ciego y buscando donde no es, pero quién sabe, a lo mejor suena la flauta.	3

Si la acción es un éxito, podrás hacerle una pregunta concreta al director de juego sobre el personaje, el acontecimiento o el lugar que estás investigando. La pregunta tiene que ser bastante concreta, tipo: «¿Qué arma se utilizó para causar este estropicio?» o «¿Qué pinta tenía el sospechoso que vieron los testigos?». No puedes hacer preguntas demasiado generales como: «¿Quién es el malo?», eso tendrás que deducirlo de las pistas que te dé el director. Si no se te ocurren preguntas, pídele simplemente al director de juego que te dé una pista. Si el director cree que tu pregunta es irrelevante, puede decírtelo y darte una pista a cambio. Si tienes éxitos chachis, cada es una pista o pregunta adicional.

Si estáis jugando una historia al estilo detectives, que no te extrañe que una escena de investigación lleve a otra y luego a otra más. ¡Seguir las pistas de los tipos malos y esclarecer la verdad en ese tipo de historias no es tarea fácil!

Jugar

Esta acción se utiliza para jugar a juegos con reglas, como Guerra de Cartas o el ajedrez. Se requiere una escena para representar el juego completo y cada participante tiene que hacer su propia acción de jugar, es decir, se resuelve como una competición (página 65). La dificultad depende de lo complejo que sea el juego:

Reglas sencillas, como formar parejas con las cartas.	0
Reglas fáciles, aunque el juego sea complejo de dominar, como el ajedrez.	1
Muchas reglas y variantes, como Guerra de Cartas.	2
Un juego endiablado con muchas reglas complicadas.	3

Como la acción de jugar es una competición, tener éxito solo sirve para que el personaje tenga un resultado aceptable y no haga el ridículo. Para ganar tendrá que superar a sus oponentes como se explica en la página 66. Los éxitos chachis se utilizan para ganar la competición, pero también se pueden emplear para colocar algún estado apropiado a los oponentes (por ejemplo, furiosos por haber perdido, confundidos por tu estrategia, etc.). Estos estados afectarán a los personajes en la escena siguiente, durante un tiempo determinado por los éxitos chachis que hayas obtenido:

- Tres turnos
- Una escena
- El resto de la historia

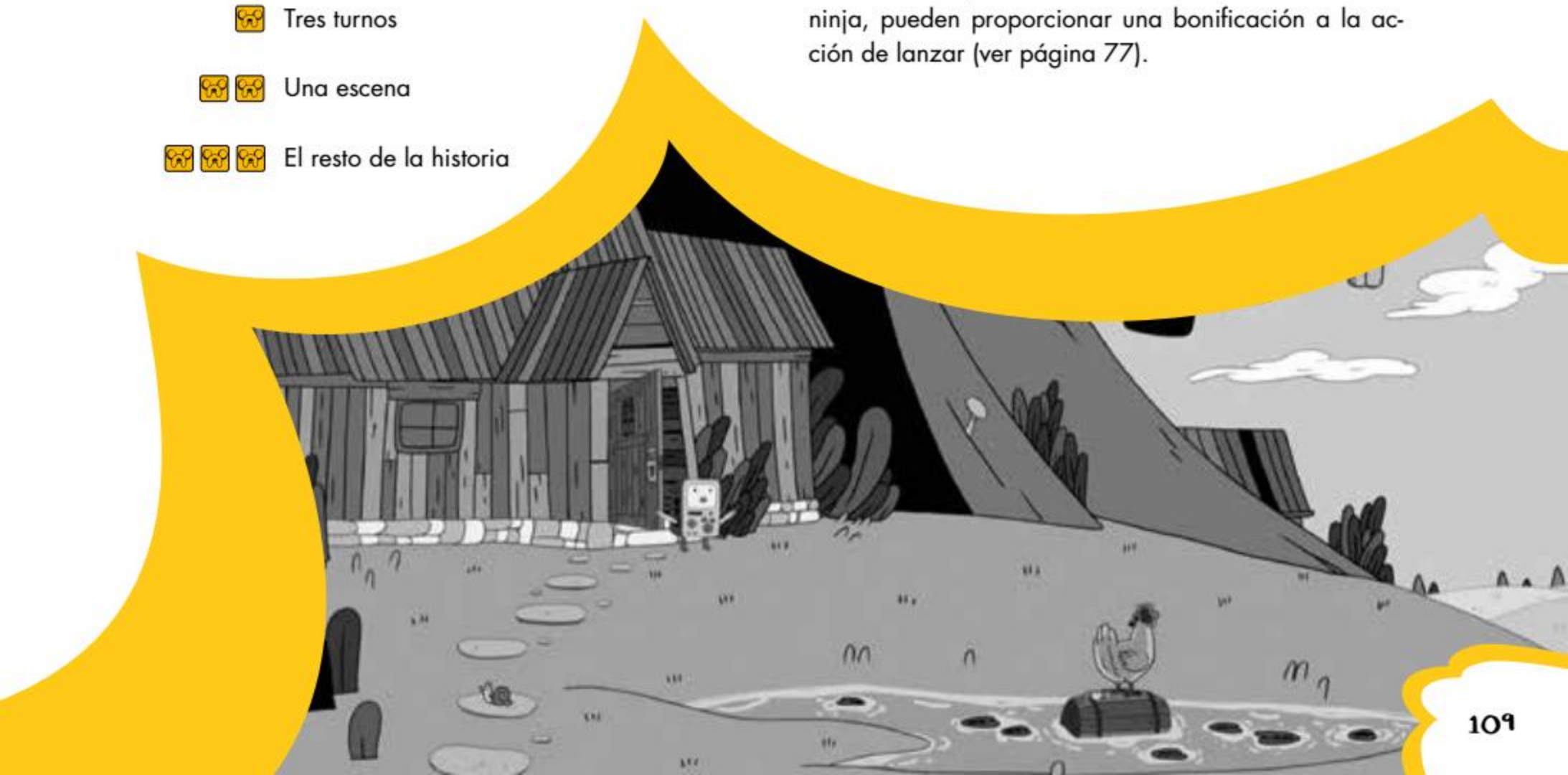
Lanzar

Con esta acción el personaje puede lanzar un objeto a distancia y tratar de acertar a un blanco con él. Si el objeto es muy pesado, antes de poder lanzarlo será necesario realizar una acción de levantar el turno anterior. La mayoría de los objetos pequeños (cuchillos, lanzas, piedras) se pueden lanzar a dificultad 0, pero si se intenta lanzar un objeto muy pesado, entonces la dificultad será 1 más de la dificultad de levantarlo:

Un saco de manzanas	1
Un cofre lleno de joyas (+1 al daño)	2
La tapa de piedra de un sarcófago (+1 al daño)	3
Un sarcófago entero (+2 al daño)	4

Si tiene éxito, el personaje logra lanzar el objeto dentro de su misma zona. El blanco todavía puede reaccionar con una tirada de Broncas para que no le dé. Si impactas al blanco, el daño es 1 nivel, aunque los objetos especialmente pesados pueden hacer 1 o 2 niveles de daño adicionales. Además, los éxitos chachis pueden convertirse en daño adicional o en estados apropiados para el blanco, como en una acción de atacar (página 97). También se puede usar un para lanzar el objeto a una zona de distancia o, si el objeto es pequeño y el director de juego lo permite, podrías utilizar para lanzarlo a dos zonas de distancia.

Las armas arrojadizas, como los cuchillos o las estrellas ninja, pueden proporcionar una bonificación a la acción de lanzar (ver página 77).



Levantar

Con la acción de levantar, un personaje puede tratar de aguantar grandes pesos, por ejemplo, para coger la tapa de piedra de un sarcófago o para colocar un cofre lleno de joyas en lo alto de una columna. Aunque la acción se llame levantar, se puede usar para hacer rodar una piedra pesada y, en general, para cualquier demostración de fuerza relacionada con mover peso. La dificultad depende de lo pesado que sea el objeto:

Un saco de manzanas	0
Un cofre lleno de joyas	1
La tapa de piedra de un sarcófago	2
Un sarcófago entero	3
La estatua de un elefante a tamaño natural	4

Si tienes éxito, levantas el objeto durante un turno, pero tendrás que hacer otra acción de levantar cada turno que quieras mantener el objeto en vilo. Si tienes éxitos chachis, cada 🐶 te permite mantener el objeto levantado un turno extra sin necesidad de una nueva acción.

Liberarse

Un personaje en estado inmovilizado (página 123) puede intentar una acción de soltarse para librarse de lo que lo mantenga apresado. Si el personaje está atado o sujeto por una máquina, esposas o similar, la dificultad será igual a la fuerza de las ataduras:

Un cordel fino	0
Una cuerda gruesa	1
Unas esposas o cadena fina	2
Una cadena gorda	3

Si el personaje está sujeto por otro, entonces el que lo sujeta podrá reaccionar al intento de liberarse con su atributo de Cachas. Si el personaje tiene éxito en su acción de liberarse, queda libre y deja de estar inmovilizado inmediatamente.

Los éxitos chachis pueden usarse, por ejemplo, para sorprender a tu captor o captores. Cada 🐶 permite dejar sorprendido a un personaje un turno. Con cada 🐶 puedes afectar a un personaje más o incrementar la duración del estado otro turno. También podrías usarlo para aturdir al personaje que sujetaba, un turno por cada éxito chachi.

Ligar

Puedes hacerle ojitos o tirarle los trastos a otro personaje para seducirle. Si tienes éxito, el personaje afectado queda embelesado (ver página 121) su siguiente turno. Debes interpretar qué dices o haces para seducir al personaje, si no, la acción fallará automáticamente. La dificultad depende de tu relación con ese personaje:

Sois buenos amigos.	0
Sois conocidos y simpatizáis.	1
No os conocéis de nada.	2
Sois conocidos y os caéis mal.	3
Sois enemigos mortíferos.	4

Con éxitos chachis, puedes extender la duración del estado embelesado del personaje:

- Tres turnos
- Esta escena
- Esta aventura

Si realizas una nueva acción de ligar sobre un personaje que ya está embelsado por ti, puedes dejarle enamorado (ver página 121) con la misma duración que ya tuviera, aunque puedes extenderla con nuevos éxitos chachis.

Nadar

Salvo que el personaje tenga la proeza «Aletas» (página 38), moverse en el agua siempre le supondrá una acción, nunca un movimiento. La acción de nadar es necesaria para que el personaje pueda moverse una zona en el agua, lo que incluye cualquier situación que sea pasar de tierra firme al agua o viceversa. La dificultad de la acción depende de lo tranquilas que estén las aguas:

Calma total, como una piscina.	0
Pocas olas, un río tranquilo o un lago plácido.	1
Oleaje moderado, el mar o un río caudaloso.	2
Oleaje terrible, el mar o el océano revuelto.	3

Si tienes éxito, te mueves nadando a la siguiente zona. Si fallas, la consecuencia, aparte de no moverte, puede ser tragar agua o ahogarte, con lo que es posible que necesites la acción aguantar para no pasarlas canutas. También podrías ser arrastrado por la corriente en una dirección contraria a la deseada. Puedes usar éxitos chachis para llegar sin ser visto o dejar a la peña flipada con tus artes natatorias. Cada pude usarse para afectar a un personaje un turno con un estado apropiado, como sorprendido o impresionado.

Obstaculizar

Con esta acción puedes trabar una puerta, derribar una mesa, dejar caer unos barriles o prender con tu antorcha unos paquetes de heno para crear un obstáculo que separe dos zonas o que cree dos zonas separadas a partir de una. La dificultad depende de lo despejado que esté el entorno y las cosas que haya disponibles para usar como obstáculos:

Un sitio abarrotado lleno de cajas, muebles o movidas que se pueden usar para bloquear, como un almacén repleto o un bosque frondoso.	0
Un sitio con bastantes cosas, como el salón de la casa de alguien rico, el dormitorio de un coleccionista o un bosque.	1
Un sitio con pocas cosas, como el salón de una casa humilde o un claro del bosque.	2
Un sitio casi desierto, como una casa vacía o un campo yermo.	3

Si tienes éxito, creas un obstáculo (ver página 78). Si, por ejemplo, estás trabando una puerta, hará falta una acción de romper a dificultad 1 para desbloquearla. Si dejas caer una mesa, será necesaria una acción de saltar a dificultad 1 para sortearla. Si tienes éxitos chachis, cada aumenta en uno el grado del obstáculo (y por tanto la dificultad de superarlo).

Pisparse

Con la acción de pisparse el personaje puede darse cuenta de las cosas que pasan a su alrededor: olfatear el aire para reconocer un perfume, escudriñar un cuadro para detectar un detalle que no encaja o pararse a escuchar unos golpecitos para tratar de averiguar de dónde vienen. La dificultad depende de lo sutil que sea lo que el personaje intenta discernir.

Algo bastante evidente.	0
Sutil, pero perceptible.	1
Muy tenue o camuflado entre otras cosas.	2
Muy sutil, apenas perceptible.	3

Por cada el jugador puede hacer una pregunta al director de juego sobre lo percibido, la cual este tendrá que contestar. Por ejemplo, podría preguntar: «¿Cuánto tiempo hace que pasó la princesa que dejó ese olor?» o «¿Iba sola o hay olor de otro personaje?».

Rastrear

Esta acción se usa para seguir rastros que haya dejado un personaje o criatura al pasar. Pueden ser manchas de mostaza del bocadillo que se está comiendo, pisadas en la nieve o aceite de motor que se le va cayendo por un agujerito. La dificultad depende de lo reciente que sea el rastro:

De hace unos minutos.	0
De hace unas horas.	1
De hace un par de días.	2
De hace una semana.	3

Puedes incrementar la dificultad en +1 si la zona del rastro es muy transitada, o en +2 si ha pasado algo gordo que puede haber borrado el rastro (como una guerra de comida cuando sigues el rastro de la mostaza o que esté nevando un montón cuando sigues las pisadas en la nieve). El personaje que rastreas puede reaccionar con Farolero si cuando pasó por allí tenía intención de ocultar su rastro.

Si tienes éxito, sigues el rastro y este te conduce hasta el personaje que lo ha dejado. Si tienes éxitos chachis, cada [chachi] te proporciona un turno durante el que tu objetivo está sorprendido (página 124) antes de darse cuenta de que lo has encontrado.

Recordar

Con esta acción el personaje puede acordarse de nombres, caras o detalles que haya visto anteriormente. Aunque nada impide que apuntes la información que vas descubriendo durante el juego o que utilices tu propia memoria para recordar cosas, esta acción permite que tu personaje rememore cosas importantes que quizás a ti se te pasaron por alto. La dificultad depende de lo relevante o destacable que fuera la información que tratas de recordar:

Es algo que has visto u oído muchas veces.	0
Es algo que has visto u oído un par de veces o que resultó impactante cuando lo viste u oíste.	1
Es algo que solo has visto u oído una vez.	2
Es algo que solo has visto u oído una vez de pasada y que parecía irrelevante en ese momento.	3

Si la acción tiene éxito, el personaje recuerda y el director de juego tiene que darle al jugador esa información perdida: ¿Cómo se llamaba este personaje? ¿A qué sitio nos dijeron que se llevaban las tartas? ¿De qué color era el vestido de la bruja? Si obtienes éxitos chachis, por cada [chachi] puedes pedirle al director de juego que te diga un detalle adicional de lo que estás recordando.

Reparar

Un objeto roto o estropeado puede volver a arreglarse usando esta acción. La dificultad depende de lo complicado que sea el objeto que se está reparado:

Simple, como una espada.	0
Moderado, como una batidora.	1
Complicado, como un coche.	2
Muy complicado, como un robot o un ordenador.	3

Si la acción tiene éxito, el objeto se repara y vuelve a funcionar con normalidad. Con éxitos chachis, el personaje puede mejorar el objeto reparado, como en la acción inventar (ver página 108).

Robar

La acción robar permite meter la mano en bolsas y mochilas ajenas, y llevarse objetos sin ser descubierto. También sirve para lo contrario: meter cosas en los bolsillos de los demás sin que se den cuenta, con lo que si haces ambas cosas podrías dar el cambiazo de un objeto por otro. La dificultad de la acción depende de cuántas distracciones haya alrededor y, por tanto, de lo fácil que sea que alguien se dé cuenta de lo que estás intentando.

Entre una multitud bulliciosa que no para de moverse y empujarse, como un concierto o un mercadillo.	0
Con bastante gente moviéndose, como en la calle principal de un pueblo.	1
En un ambiente tranquilo en el que hay pocas personas.	2
A solas con tu blanco en un sitio desierto.	3

Si tienes éxito, puedes hacer una de las dos cosas: coger un objeto o dejar un objeto sin que el blanco se dé cuenta. Si fallas no solo no consigues tu objetivo, sino que además te pillan con las manos en la masa. Con éxitos chachis puedes añadir un objeto al robo por cada . Así, por ejemplo con un podrías robar dos objetos, colocar dos objetos o dar un cambiazo.

Romper

Con esta acción puedes romper un objeto, como una puerta, una espada o un despertador. La dificultad de la acción depende de la dureza del objeto:

Frágil, como un jarrón de porcelana o una figurita de cristal.	0
No muy duro, como un bastón de madera o un medallón de oro.	1
Robusto, como una puerta de madera gruesa o una pieza de metal fina.	2
Duro, como una puerta de metal o una gran roca.	3

Con los éxitos chachis puedes hacer que la acción de romper tenga efectos especiales, como por ejemplo:

- Muy escacharrado. Cualquier intento de repararlo tendrá un +1 a la dificultad.
- Rotura silenciosa. El objeto no hace ruido al romperse.
- Irreconocible. Las piezas del objeto no dan pistas sobre lo que era cuando estaba intacto. Aumenta en +1 la dificultad de cualquier acción de investigar relacionada con el objeto.
- Hecho añicos. Cualquier intento de repararlo tendrá un +2 a la dificultad.

Saber

Esta acción refleja el hecho de saber cosas de historia, de geografía, de ciencia o de lo sea. Cualquier conocimiento que hayas podido leer en un libro o que te haya podido enseñar tu abuela: si una planta es venenosa, qué hay al norte de Chuchelandia, cuántos años lleva la Princesa Chicle gobernando, dónde anidan los grifos, etc. Cualquier saber no mágico se puede obtener con esta acción, que representa al personaje recordando las enseñanzas que ha recibido para obtener el dato que necesita. La dificultad depende de lo específico que sea el conocimiento que tratas de evocar:

De conocimiento general, algo que sabe todo el mundo.	0
Un dato no muy conocido pero bastante extendido.	1
Conocimiento preciso que tienen los expertos en la materia.	2
Un dato muy específico que solo los principales expertos conocen.	3

Si tienes éxito en la acción, puedes hacerle una pregunta al director de juego para reflejar lo que tu personaje sabe: «¿Cómo se cocina esta planta para curar el dolor de tripa?», «¿Cómo se reproducen los habitantes del Reino del Fuego?» o «¿A qué animal pertenece ese extraño canto que proviene del bosque?». Si obtienes éxitos chachis, cada te permite hacerle al director de juego una pregunta adicional sobre el tema. Por ejemplo, después de que te diga de qué animal es el canto, podrías preguntarle si es una llamada de apareamiento, si es normal que se oiga en esta época del año, etc.

Saltar

Usa la acción de saltar para moverte entre dos zonas separadas por un obstáculo, como una grieta de la que sale lava, un muro de hielo o una cerca llena de pinchos. La dificultad depende de lo difícil de sortear que sea el obstáculo.

Un obstáculo insignificante, tan alto o largo como un personaje diminuto.	0
Un obstáculo poco importante, tan alto o largo como un personaje pequeño.	1
Un obstáculo de cierta importancia, tan alto o largo como un personaje mediano.	2
Un obstáculo importante, tan alto o largo como un personaje grande.	3
Un obstáculo tremendo, tan alto o largo como un personaje gigante.	4

Si la acción tiene éxito, el personaje se mueve entre las zonas bloquedas. La consecuencia de fallar depende del tipo de obstáculo que se esté intentando evitar. Por ejemplo, el personaje podría caer (página 99) por la grieta que trataba de saltar o quedar inmovilizado (página 123) entre los pinchos de la cerca, etc.

Los éxitos chachis podrían emplearse para impresionar o sorprender a los personajes que vean el salto. Cada 🐶 permite dejar sorprendido o impresionado a un personaje durante un turno. Por cada 🐶 puedes afectar a más personajes o incrementar la duración del estado un turno.

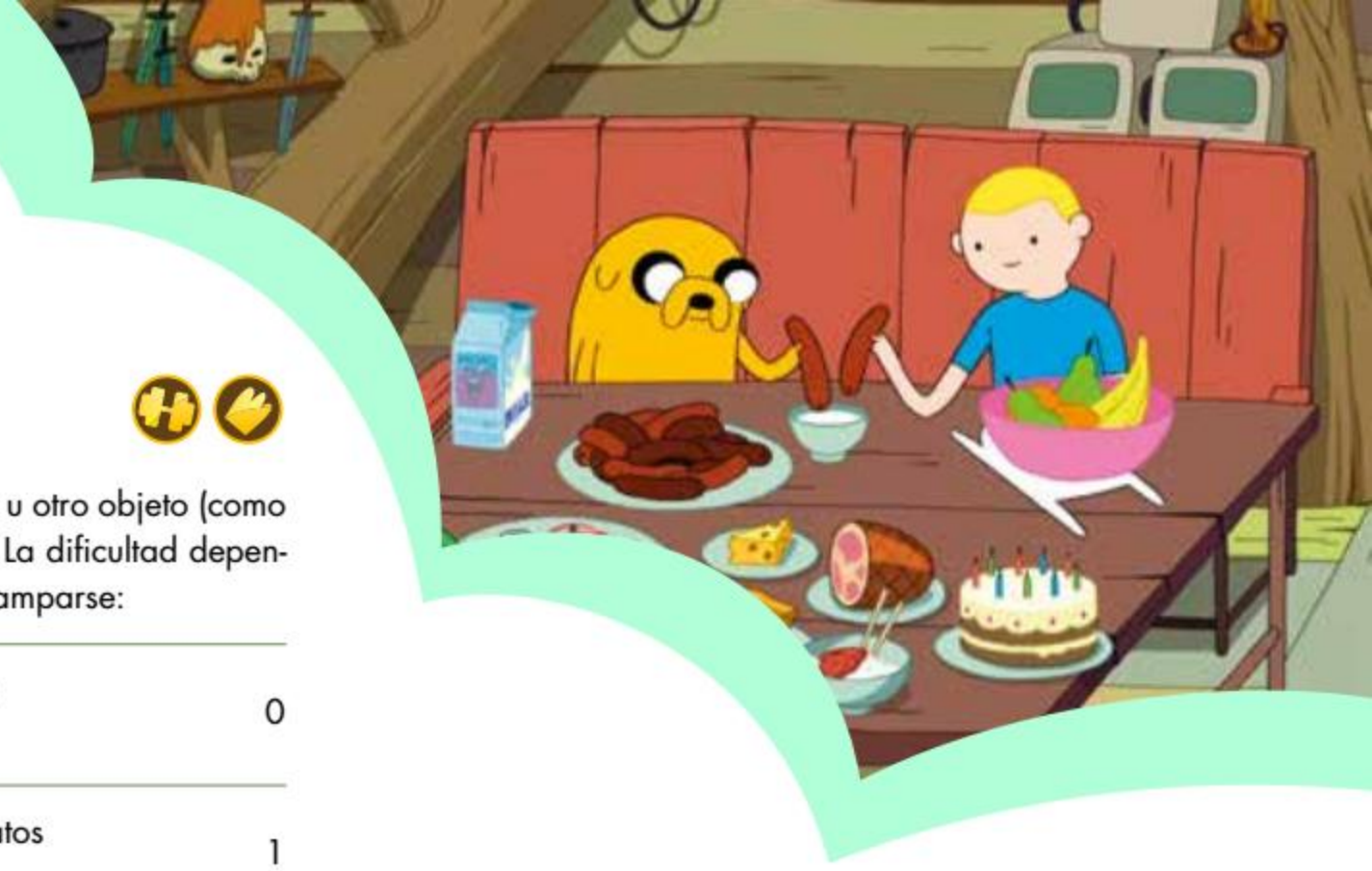
Trepar

Esta acción permite al personaje moverse de una zona a otra en la que hay un desequilibrio de altura, como entre el suelo y la copa de un árbol o entre la parte de arriba de un precipicio y el mar. La dificultad depende de lo escarpado que sea el obstáculo que hay que escalar.

Una cuerda con nudos.	0
Un árbol nudoso.	1
Una pared de roca.	2
Una pared de ladrillos.	3

Si el personaje tiene éxito, se mueve entre las zonas deseadas. La consecuencia de fallar suele ser que el personaje se cae, lo que requerirá que al turno siguiente se realice una acción de caer (página 99), pero el director de juego puede pensar una consecuencia distinta si cree que la situación lo merece.

Los éxitos chachis podrían emplearse para impresionar o sorprender a los personajes de la zona a la que te mueves. Cada 🐶 permite dejar sorprendido o impresionado a un personaje un turno. Con cada 🐶 extra puedes afectar a más personajes o incrementar la duración del estado un turno.



Zampar

El personaje puede engullir comida u otro objeto (como una escoba) en un visto y no visto. La dificultad depende de lo que el personaje intente zamparse:

Una comida normal, tipo bocadillo o plato de macarrones.	0
Una comida copiosa, como tres platos o un jabalí asado.	1
Un objeto no comestible pero pequeño, como una bombilla o un reloj de bolsillo.	2
Un objeto no comestible y grande, como una escoba o un reloj de pared.	3

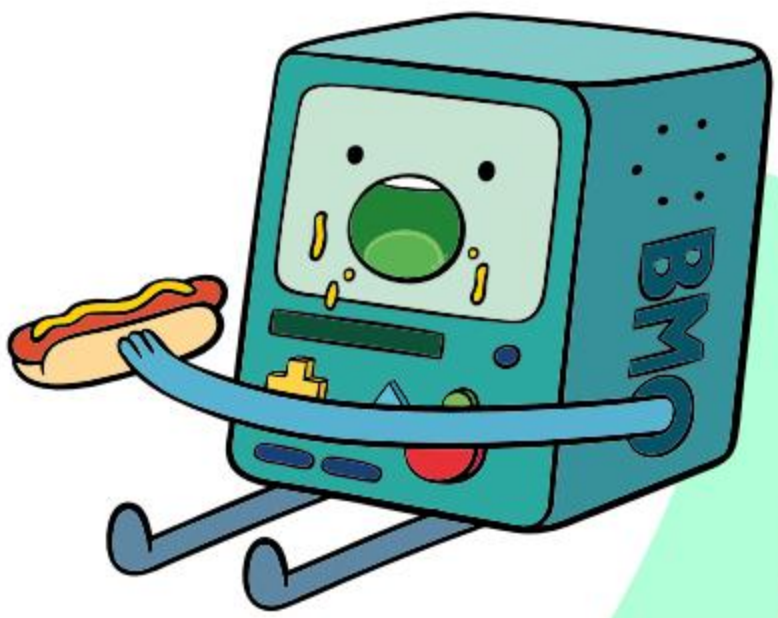
La consecuencia de fallar puede ser quedarse empachado (página 121) o pocho (página 124), dependiendo de lo que esté comiendo el personaje. En caso de éxito, el personaje se come lo que pretendía y se libra de cualquier estado hambriento (página 122) que tuviera.

Con éxitos chachis puedes afectar con un estado apropiado a un personaje que te vea comer durante un turno por cada obtenido. Por ejemplo, un buen comedor podría quedar embelesado por tus tragaderas, o un oponente en un concurso de comida podría resultar confundido por tu forma de zampar.

También se usa la acción de zampar para librarse del efecto de venenos y cosas en mal estado, como fruta pocha o carne pasadita. Aquí la dificultad es igual a los niveles de salud que te haría perder la ponzoña que te estás tragando.

Fruta pocha u otra comida en mal estado.	0
Veneno ligerillo.	1
Veneno serio.	2
Veneno mortífero.	3

Si el personaje falla, pierde tantos niveles de salud como la dificultad de la acción y, además, recibe el estado pocho (página 124). Si tiene éxito, pierde un nivel de salud menos y se libra del estado. Cada éxito chachi le permite ignorar un nivel de salud más.



LISTA DE ESTADOS

Ardiendo

Un personaje ardiendo está envuelto en llamas. Cada turno en llamas, tacha un nivel de salud del personaje. El personaje puede librarse de las llamas y descartar este estado rodando por el suelo y demás si utiliza una acción de liberarse a dificultad 1, como si estuviera inmovilizado. Mientras esté ardiendo, el personaje recibe un –2 a todas sus acciones.

Si un personaje ardiendo realiza una acción de ataque, puede usar un éxito chachi para colocar otro estado ardiendo con duración un turno a su blanco. Éxitos chachis adicionales pueden utilizarse para aumentar la duración del estado.

Cancela: congelado.

Asustado

El personaje siente miedo y canguelo por algo o alguien que está presente. Si la fuente de su miedo se aleja o desparece, el personaje deja de estar asustado. Si el personaje se enfrenta a su miedo y lo vence, también deja de estar asustado.

Mientras permanezca en este estado, el personaje deja de tener éxito con los resultados de 4 en sus acciones, es decir, solo los resultados de 5 o 6 contarán como éxito en las acciones que realice. Las reacciones continúan funcionado de la manera normal.

Cancela: cansado, furioso, inspirado.

Aturdido

La cabeza del personaje está embotada y sus sentidos nublados. Todo le da vueltas y no reacciona con normalidad. Un personaje aturdido recibe un –1 a todas sus acciones, sin importar su tipo.

Ignora: concentrado.

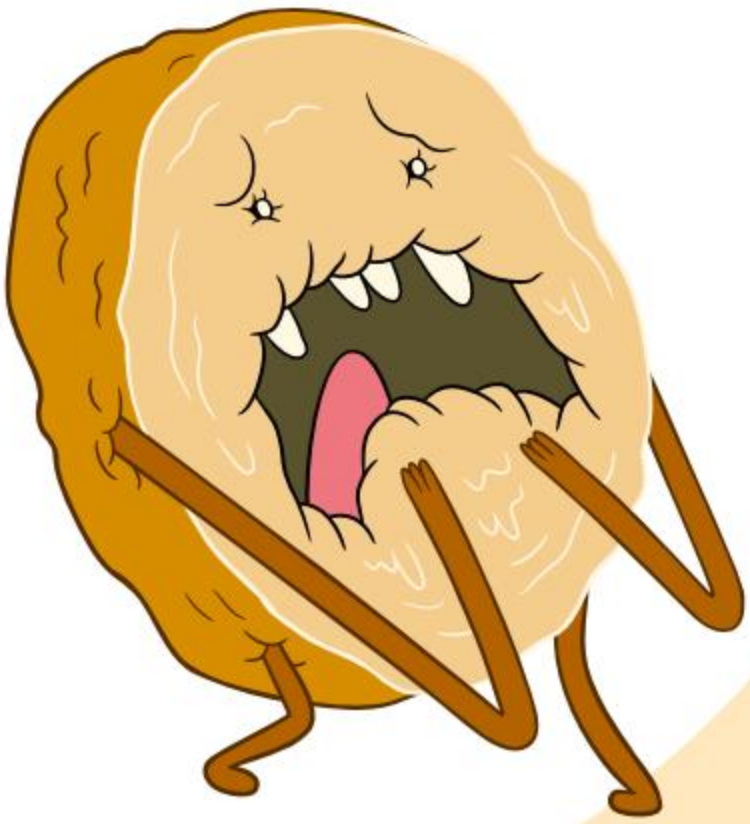
Cancela: concentrado, inspirado.

Cansado

Un personaje cansado está al límite de sus fuerzas, a punto de caer rendido. Salvo que el cansancio lo produzca una fuente mágica, el personaje se liberará de este estado si duerme plácidamente durante una escena.

Un personaje cansado solo puede realizar una acción o un movimiento por turno, en lugar de las dos cosas como el resto de personajes. Además, sus tiradas solo tienen éxito con 5 o 6, tanto en acciones como en reacciones.

Cancela: concentrado, furioso, inspirado, sorprendido.



Cegado

Un personaje cegado falla automáticamente todas las acciones de buscar, fichar, imitar, pisparse o rastrear que dependan del sentido de la vista. Además, en todas las demás acciones en las que la visión sea importante a juicio del director de juego (como atacar, investigar o correr) aumenta la dificultad en +1.

Cancela: concentrado.

Cojeras

Un personaje en este estado necesita dos movimientos (es decir su turno completo) para moverse una zona. Además, recibe un +1 a la dificultad de las acciones de correr, saltar, trepar u otras acciones para las que el director de juego considere que es necesario el uso de las piernas.

Concentrado

Un personaje concentrado tiene sus sentidos puestos en una tarea concreta: no solo en una acción o reacción, sino en un uso determinado de la acción o reacción. Es decir, no puedes estar concentrado en atacar, sino que estarías concentrado en atacar a un determinado blanco; o no puedes estar concentrado en buscar, sino que estarías concentrado en buscar una cosa concreta. Un personaje concentrado puede repetir una vez todos los fallos de sus dados al realizar la acción o reacción en la que está concentrado. A cambio, recibe un –2 (mínimo 0) a todas las demás acciones que realice mientras siga concentrado.

Cancela: aturdido, cansado, concentrado (en otra cosa), confundido, furioso, inspirado, sorprendido.

Confiado

Un personaje confiado tiene una seguridad especial en otro personaje concreto y recibe un –1 (mínimo 0) a todas las reacciones frente a acciones sociales de ese personaje sobre él. Esta penalización puede ser mayor si la confianza en ese personaje es muy grande (ver Convencer en la página 102).

Si aquel en quien confía le ataca, le traiciona de forma obvia o destruye de alguna otra manera su confianza, el personaje pierde inmediatamente este estado y pasa a estar decepcionado con ese mismo personaje.

Cancela: asustado, decepcionado (con el mismo personaje).

Confundido

Un personaje confundido tiene la cabeza hecha un lío y no puede pensar con claridad ni concentrarse. Mientras esté confundido, el personaje tiene un –1 a todas las acciones sociales y mentales que intente realizar, así como a sus reacciones a las acciones sociales que se usen sobre él.

Cancela: concentrado, inspirado.

Congelado

Un personaje congelado está convertido en una estatua de hielo. No puede realizar movimientos, ni acciones físicas (excepto liberarse) ni sociales. Tampoco puede realizar reacciones a acciones físicas. Para librarse de su prisión de hielo, el personaje necesita tener éxito en una acción de liberarse a dificultad 2. Si el personaje recibe un estado ardiendo, ignora dicho estado pero descarta también el estado congelado.

Ignora: ardiendo.

Cancela: ardiendo.

De bajona

En este estado, un personaje está desanimado y sin ganas de nada. Todo lo hace con desgana y sin energía. Mientras se encuentre en este estado, no puede gastar puntos de Héroe y, además, los resultados de 1 en sus dados anulan sus éxitos normales (los éxitos chachis no se ven afectados).

Cancela: concentrado, furioso, inspirado.

Decepcionado

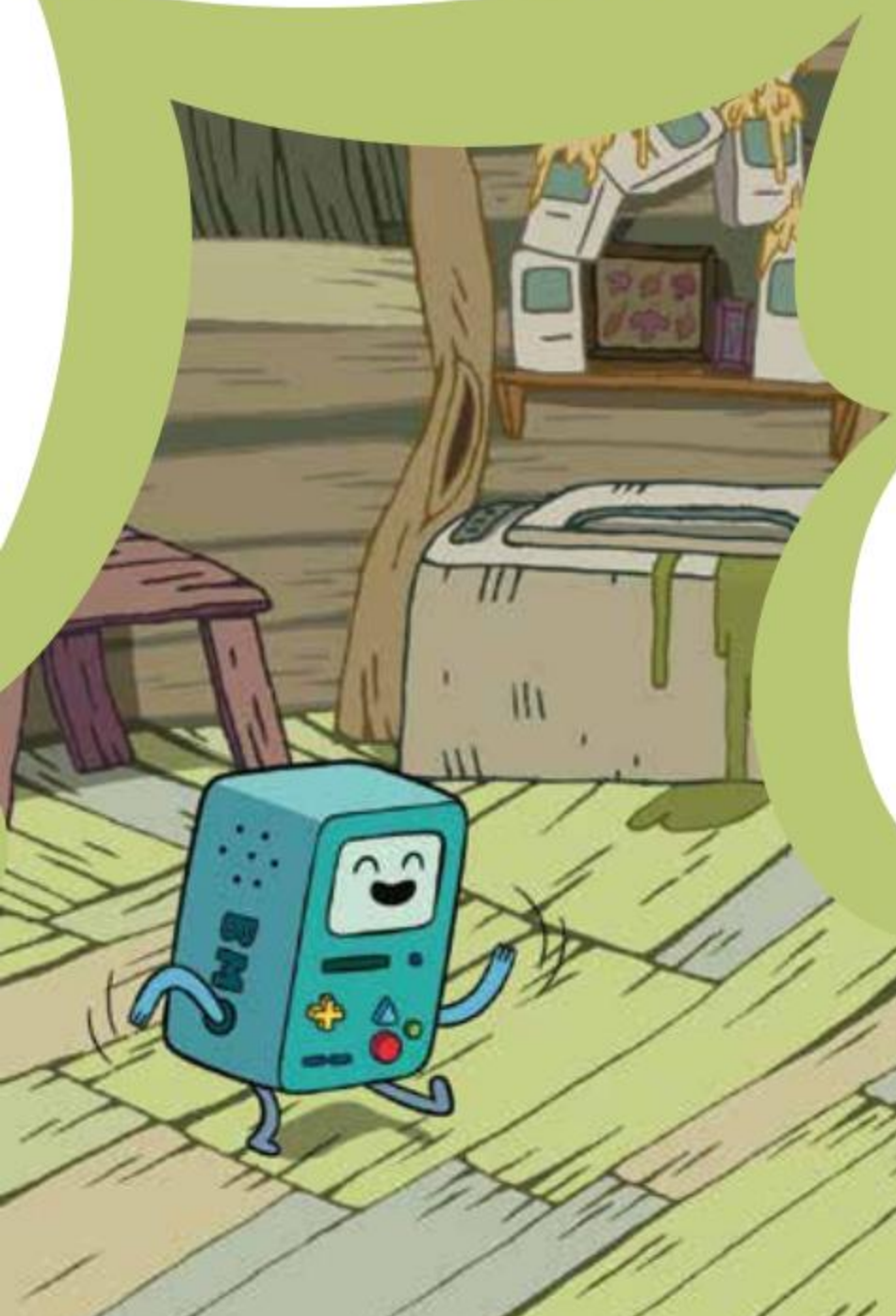
Un personaje decepcionado tendrá una desconfianza considerable hacia el personaje por el que se siente decepcionado. Recibe un +1 a todas sus reacciones frente a acciones sociales de ese personaje sobre él. Si de alguna manera este personaje recibe un estado confiado hacia el mismo personaje, el estado decepcionado desaparece.

Cancela: confiado (en el mismo personaje), embelesado (con el mismo personaje), enamorado (del mismo personaje).

Embelesado

Un personaje embelesado está muy interesado en otro, está cautivado por él. El personaje recibe un –1 a las reacciones frente a acciones sociales del personaje del que está embelesado y otro –1 a cualquier acción que no guarde relación con el personaje que le tiene embelesado.

Cancela: confiado (en el mismo personaje), decepcionado (con el mismo personaje), embelesado (con otro personaje), enamorado (de otro personaje).



Empachado

En este estado, el personaje está gocho de tanto comer y siente pesadez y malestar físico. El personaje recibe un –2 a la acción de zampar y un –1 al resto de acciones y reacciones físicas.

Ignora: hambriento.

Cancela: hambriento.

Enamorado

Un personaje enamorado hará todo lo posible por complacer al personaje por el que siente ese especial afecto: recibe –2 a todas las reacciones frente a acciones sociales de ese personaje sobre él y +1 a cualquier acción destinada a proteger al personaje del que está enamorado.

Ignora: embelesado (con el mismo personaje).

Cancela: confiado (en el mismo personaje), decepcionado (con el mismo personaje), embelesado (con otro personaje), enamorado (de otro personaje).

Ensordecido

Un personaje ensordecido falla automáticamente todas las acciones de buscar, fichar, imitar, pisparse o rastrear que dependan del sentido del oído. Además, en todas las demás acciones en las que el oído sea importante a juicio del director de juego (como cantar, convencer o fardar) aumenta la dificultad en +1.

Cancela: concentrado.

Furioso

Un personaje furioso está tremendamente enfadado y fuera de sus casillas. Recibe un +1 al daño que haga con cualquier acción de ataque cuerpo a cuerpo y un +1 a Cachas para acciones que requieran fuerza física (como correr, saltar o trepar), pero tiene un –1 a todas sus demás acciones.

Ignora: oculto.

Cancela: aturdido, cansado, concentrado, de bajona, inspirado, oculto.

Hambriento

El personaje tiene una gusa considerable y se metería entre pecho y espalda lo que se le pusiera por delante. Mientras está hambriento, el personaje recibe un +2 a las acciones de zampar, pero tiene un –1 al resto de acciones físicas.

Hechizado

Un personaje hechizado tiene que realizar cada turno la misma acción física: la que haya decidido el personaje que le ha colocado este estado. Por ejemplo, si le han lazando un conjuro de «Ataque furioso», podría tener que atacar cada turno, mientras que si el conjuro era de «Baile irresistible» tendría que bailar todo el rato.

Cancela: concentrado, inspirado.

Impresionado

El personaje está alucinando pepinillos con otro personaje que le ha dejado una fuerte huella. Puede ser admiración, respeto o temor, pero en todo caso está impresionado por él. Un personaje impresionado tiene un –1 a las reacciones frente a las acciones sociales del personaje que le ha impresionado. Además, recibe un –1 a todas sus acciones que tengan al personaje que le ha impresionado como objetivo.

Cancela: confiado (en el mismo personaje), decepcionado (con el mismo personaje).

Inconsciente

El personaje ha perdido la consciencia y está fuera de combate. No puede moverse, realizar acciones ni reaccionar a las acciones de otros, pero es inmune a todas las acciones sociales que se usen sobre él.

Ignora: todos los estados (excepto muerto).

Cancela: aturdido, cansado, concentrado, confundido, furioso, inspirado, sorprendido.

Inmovilizado

En estado inmovilizado, un personaje no puede hacer ni acciones físicas (excepto la acción liberarse) ni movimientos, y recibe un –2 a las reacciones contra acciones físicas. Si el personaje que te ha inmovilizado decide que estás amordazado, recibes también un –2 a las acciones sociales.

Inspirado

Un personaje inspirado encuentra en su interior fuerzas adicionales para lograr sus objetivos. Este estado se recibe para una tarea concreta y el personaje inspirado recibe un +1 a la acción destinada a cumplir esa tarea. La bonificación puede ser mayor si el personaje se encuentra especialmente inspirado (ver página 95).

Cancela: asustado, aturdido, cansado, concentrado, de bajona, furioso, inspirado (para otra cosa), sorprendido.

Mente chunga

Un personaje con el estado Mente chunga no piensa ni razona, tiene el cerebro frito. El personaje no puede realizar acciones mentales ni sociales, pero también es inmune a cualquier acción mental o social que se use sobre él.

Ignora: asustado, aturdido, cansado, concentrado, confiado, confundido, de bajona, decepcionado, embelesado, enamorado, furioso, impresionado, inspirado, oculto, sorprendido.

Cancela: asustado, aturdido, cansado, concentrado, confiado, confundido, de bajona, decepcionado, embelesado, enamorado, furioso, impresionado, inspirado, oculto, sorprendido.

Muerto

Un personaje en este estado ha fallecido, su espíritu ha abandonado su cuerpo y se ha marchado a la Tierra de los Muertos. La única manera de que el personaje vuelva a la vida es ir lo antes posible a esa dimensión y convencer a la Muerte de que le deje volver.

Ignora: todos los demás estados.

Cancela: todos los demás estados.

Oculto

Mientras está oculto, el personaje no puede ser objetivo de ninguna acción de otros personajes, excepto buscar. Si el personaje realiza cualquier acción que permita la reacción de otro personaje, a cualquier consecuencia de fallar su acción se le añade el ser descubierto y, por tanto, pierde el estado oculto si falla la acción. A discreción del director de juego, algunas acciones pueden suponer perder el estado oculto incluso si el personaje tiene éxito al realizarlas.

Paralizado

Un personaje paralizado está absolutamente inmóvil, como una estatua. En este estado, el personaje no puede realizar movimientos ni acciones físicas ni sociales. Tampoco puede realizar reacciones frente a acciones físicas.

Pocho

Un personaje pocho está malito y necesita descansar, tomar sopita y escuchar cuentos. Mientras esté pocho, el personaje recibe un –2 a todas sus acciones y reacciones.

Ignora: concentrado, empachado, furioso.

Cancela: concentrado, empachado, furioso.

Rarito

Un personaje rarito se comporta de manera inadecuada e incómoda para los demás con su forma de ser: huele raro, se pone muy cerca cuando habla, no mira a los ojos, se ríe nerviosamente o una mezcla de todo ello. El personaje recibe un –2 a las acciones sociales, pero recibe también un +1 a las reacciones frente a las acciones de este tipo.

Sorprendido

En estado sorprendido, un personaje no puede realizar ninguna acción (pero sí puede realizar un movimiento) y tiene un –1 a sus reacciones físicas.

Cancela: concentrado.

LISTA DE TAMAÑOS

Diminuto

Un personaje diminuto es lo suficientemente pequeño como para caber en una taza. El caracol o Pedrín Papelín son seres diminutos. Un personaje diminuto necesita usar su turno completo (dos movimientos, o una acción y un movimiento) para moverse una zona. Como es muy pequeñito, es difícil de ver, así que gana +2 a sus acciones de acechar, esconderse, esquivar y robar. Su pequeño tamaño hace que pueda sacar menos partido a su fuerza, así que recibe –2 a las acciones de lanzar, levantar, obstaculizar, romper, saltar, sujetar u otras que el director de juego decida que se basan en la fuerza física. Además tiene dos niveles de salud menos (un masilla diminuto no tiene ningún nivel de salud). Ten en cuenta que para un personaje diminuto muchos objetos cotidianos serán un obstáculo, como unas escaleras, por lo que necesitará acciones de trepar, saltar, etc. para muchos desplazamientos normales.

Pequeño

Un personaje pequeño cabe en un cubo, pero no es tan pequeño como para caber en una taza. El Señor Ganso, Chavalín o Cantarín son seres pequeños. Los personajes pequeños reciben +1 a sus acciones de acechar, esconderse, esquivar y robar. También son menos fuertes que otros más grandes, así que reciben –1 a las acciones de lanzar, levantar, obstaculizar, romper, saltar, sujetar y a aquellas que el director de juego considere que se basan en la fuerza física. También tienen un nivel de salud menos (un masilla pequeño no tiene ningún nivel de salud).

Mediano

La mayoría de los personajes son medianos: si es demasiado grande como para caber en un cubo pero lo bastante pequeño como para entrar con normalidad por las puertas de una casa, el personaje es mediano. Finn, Jake, Marceline, BMO, el Rey Hielo y otros muchos habitantes del País de Ooo son medianos.

Grande

Los personajes grandes no caben bien por las puertas de las casas: tienen que agacharse, ponerse de lado o romperlas para entrar, pero no son tan grandes como para no entrar en una casa. Billy, Donny y el minotauro Machote son personajes grandes. Es más fácil atizar a un personaje grande porque es un blanco más fácil, así que recibe un –1 a las acciones de esquivar. También lo tiene más chungo para pasar desapercibido, así que tiene un –1 a acechar, esconderse y robar. También son más fuertes que otros personajes, con lo que tienen +1 a las acciones de lanzar, levantar, obstaculizar, romper, saltar, sujetar y a las que el director de juego considere que están basadas en la fuerza física. Además reciben un nivel de salud adicional.

Gigante

Un personaje gigante es demasiado grande para entrar en una casa. Los Guardianes de la Promesa por la Corona, la bestia en la que hacen la fiesta Paco Fiestas y sus colegas o el caracol Snorlock (bueno, la babosa) son seres gigantes. Un personaje gigante puede mover una zona extra cuando haga una acción o un movimiento que le permita desplazarse. Siendo tan grandote, un personaje gigante lo tiene crudo para pasar desapercibido o evitar los golpes, así que tiene un –2 a las acciones de acechar, esconderse, esquivar y robar. Por su tamaño, recibe también +2 las acciones en las que la fuerza física es importante: lanzar, levantar, obstaculizar, romper, saltar, sujetar y a las que el director de juego decida. También tiene dos niveles de salud adicionales. Para un personaje gigante los huecos de las puertas y demás no serán suficientes para pasar, por lo que en los espacios cerrados encontrará obstáculos a su paso continuamente. Por otro lado, en el exterior, la mayoría de las barreras las podrá pasar andando sin preocuparse.

PREPARADOS, LISTOS... ¡A JUGAR!

Bueno, colegui, ya sabes todo lo que necesitas para jugar, así que no te vamos a entretener más. ¡Seguro que estás deseando coger a tu personaje y correr cientos de aventuras por el País de Ooo!

ARDIENDO

Cada turno pierdes un nivel de salud.

−2 todas las acciones.

Apagarte: acción de liberarse a dificultad 1. Descarta este estado si tienes éxito.

El fuego se extiende: en acción de ataque puedes usar 🐱 para colocar ardiendo a tu blanco.
Cancela: congelado

ASUSTADO

Éxito con 5 o 6 en todas las acciones.

Cancela: cansado, furioso, inspirado.

ATURDIDO

−1 a todas las acciones.

Ignora: concentrado.
Cancela: concentrado, inspirado.

CANSADO

No puedes realizar acción y movimiento.

No puedes realizar dos movimientos.

Éxito con 5 o 6 en todas las acciones.

Éxito con 5 o 6 en todas las reacciones.

Cancela: concentrado, furioso, inspirado, sorprendido.

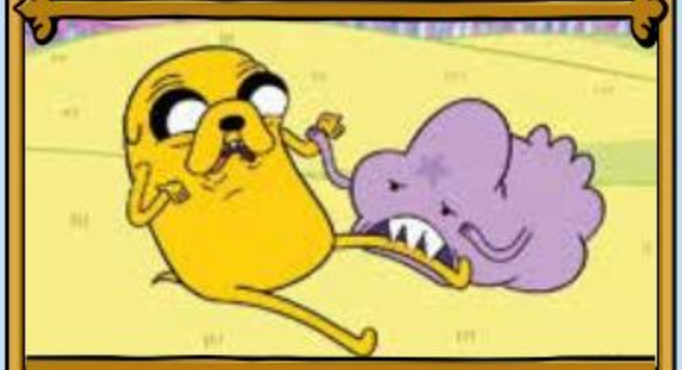
CEGADO

Fallas automáticamente todas las acciones de buscar, fichar, imitar, pisparse o rastrear que dependan del sentido de la vista.

En todas las demás acciones en las que la visión sea importante aumenta la dificultad en +1.

Cancela: concentrado.

COJERAS



Necesitas dos movimientos para moverte una zona.

+1 a la dificultad de las acciones de correr, saltar, trepar u otras que necesiten el uso de las piernas.

CONCENTRADO

Especificar: acción o reacción.

Puedes repetir una vez todos los fallos de tus dados al realizar la acción o reacción.

−2 a todas las demás acciones.

Cancela: aturdido, cansado, concentrado (en otra cosa), confundido, furioso, inspirado, sorprendido.

CONFIADO

Especificar: personaje.

−1 a todas las reacciones sociales frente a ese personaje.

Confianza rota: Si el personaje te ataca, traiciona o destruye tu confianza ganas decepcionado con ese mismo personaje.

Cancela: asustado, decepcionado (con el mismo personaje).

CONFUNDIDO

−1 a todas las acciones sociales y mentales.

-1 a todas las reacciones sociales.

Cancela: concentrado, inspirado.

CONGELADO

No puedes realizar movimientos, ni acciones físicas (excepto liberarte) ni sociales, ni reacciones a acciones físicas.

Romper el hielo: acción de liberarse a dificultad 2 para descartar este estado.

Ignora: ardiendo (y descarta este estado).
Cancela: ardiendo.

DE BAJONA

No puedes gastar puntos de Héroe.

Los resultados de 1 en tus dados anulan éxitos normales pero los éxitos chachis no se ven afectados.

Cancela: concentrado, furioso, inspirado.

DECEPCIONADO

Especificar: personaje.

+1 a todas tus reacciones sociales frente a ese personaje.

Cancela: confiado (en el mismo personaje), embelesado (con el mismo personaje), enamorado (del mismo personaje).

EMBELESADO

Especificar: personaje.

−1 a las reacciones sociales del personaje.

−1 a cualquier acción que no guarde relación con el personaje.

Cancela: confiado (en el mismo personaje), decepcionado (con el mismo personaje), embelesado (con otro personaje), enamorado (de otro personaje).

EMPACHADO

−2 a la acción de zampar.

−1 al resto de acciones y reacciones físicas.

Ignora: hambriento.
Cancela: hambriento.

ENAMORADO

Especificar: personaje

−2 a reacciones sociales frente al personaje.

+1 a cualquier acción destinada a proteger al personaje.

Ignora: embelesado (del mismo personaje).
Cancela: confiado (en el mismo personaje), decepcionado (del mismo personaje), embelesado (con otro personaje), enamorado (de otro personaje).

ENSORDECIDO

Fallas automáticamente todas las acciones de buscar, fichar, imitar, pisparse o rastrear que dependan del sentido del oído.

En todas las demás acciones en las que el oído sea importante aumenta la dificultad en +1.

Cancela: concentrado.

FURIOSO

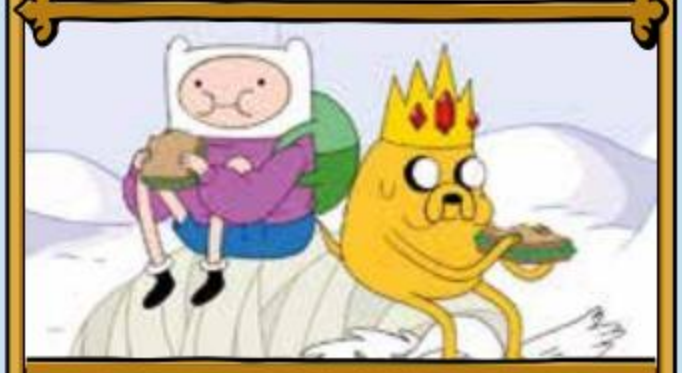
+1 al daño de acción de ataque C/C.

+1 a acciones físicas que requieran fuerza.

−1 a las demás acciones.

Ignora: oculto.
Cancela: aturdido, cansado, concentrado, de bajona, inspirado, oculto.

HAMBRIENTO



+2 a acción de zampar.

−1 al resto de acciones físicas.

HECHIZADO

Especificar: acción.

Cada turno: realiza la acción.

Cancela: concentrado, inspirado.

IMPRESIONADO

Especificar: personaje

–1 a reacciones sociales frente al personaje.

–1 a todas las acciones que tengan al personaje como objetivo.

Cancela: confiado (del mismo personaje), decepcionado (del mismo personaje).

INCONSCIENTE

No puedes moverte, realizar acciones ni reaccionar a las acciones de otros.

Inmune a todas las acciones sociales.

Ignora: todos los estados (excepto muerto).
Cancela: aturdido, cansado, concentrado, confundido, furioso, inspirado, sorprendido.

INMOVILIZADO

No puedes hacer acciones físicas (excepto liberarse) ni movimientos.

–2 a las reacciones contra acciones físicas.

Amordazado (opcional): –2 a las acciones sociales.

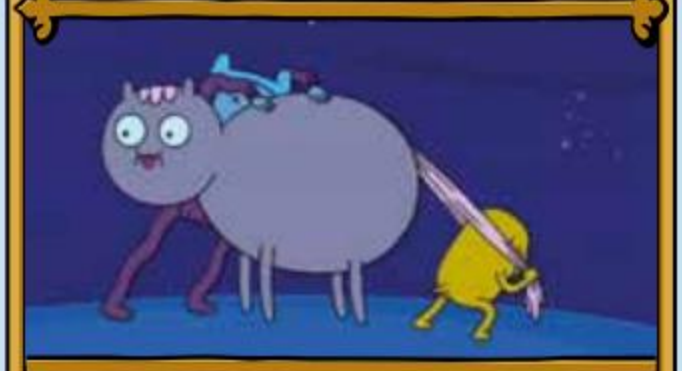
INSPIRADO

Especificar: tarea.

+1 a acciones destinadas a cumplir esa tarea.

Cancela: asustado, aturdido, cansado, concentrado, de bajona, furioso, inspirado (en otra cosa), sorprendido.

MENTE CHUNGA



No puede realizar acciones mentales ni sociales.

Inmune a acciones mentales o sociales.

Ignora: asustado, aturdido, cansado, concentrado, confiado, confundido, de bajona, decepcionado, embelesado, enamorado, furioso, impresionado, inspirado, oculto, sorprendido.
Cancela: asustado, aturdido, cansado, concentrado, confiado, confundido, de bajona, decepcionado, embelesado, enamorado, furioso, impresionado, inspirado, oculto, sorprendido.

MUERTO

No puedes realizar acciones de ningún tipo.

Inmune a todas las acciones.

Ignora: todos los demás estados.
Cancela: todos los demás estados.

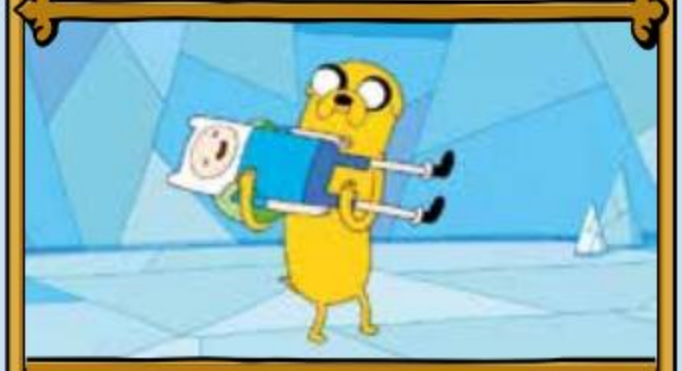
OCULTO

Inmune a cualquier acción excepto buscar.

Expuesto: Si realizas cualquier acción que permita reacción de otro personaje y fallas pierdes el estado oculto.

Algunas acciones pueden suponer perder el estado oculto incluso si tienes éxito.

PARALIZADO



No puedes realizar movimientos ni acciones físicas ni sociales.

No puedes realizar reacciones frente a acciones físicas.

PoCHo

−2 a todas las acciones y reacciones.

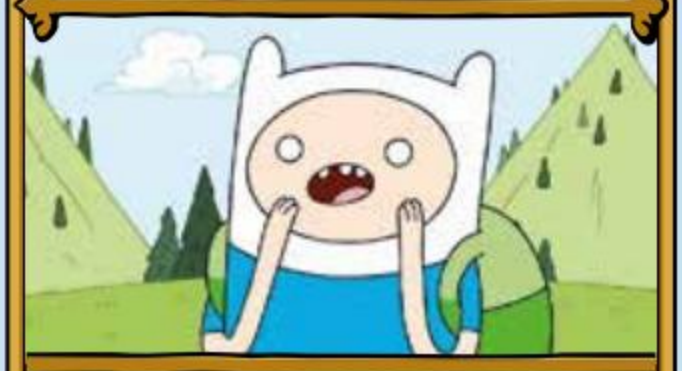
Ignora: concentrado, empachado, furioso.
Cancela: concentrado, empachado, furioso.

RARITo

−2 a las acciones sociales.

+1 a las reacciones sociales.

SoRPRENDIDO



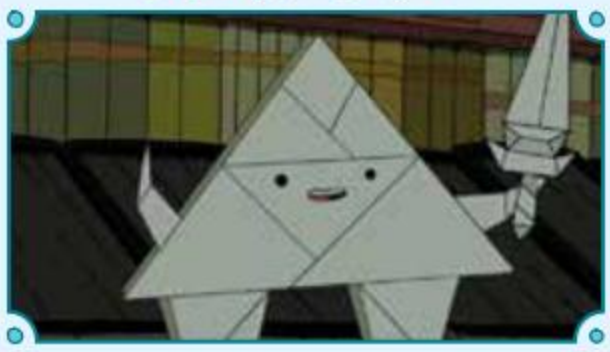
No puedes realizar ninguna acción.

No puedes realizar dos movimientos.

−1 a reacciones físicas.

Cancela: concentrado.

DIMINUTo



Necesitas dos movimientos para moverte una zona.

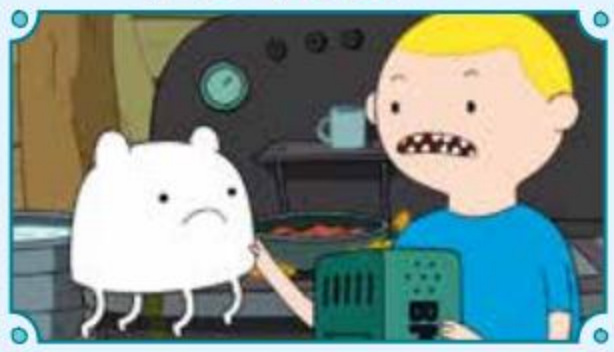
+2 a acciones de acechar, esconderse, esquivar y robar.

−2 a acciones de lanzar, levantar, obstaculizar, romper, saltar, sujetar u otras basadas en la fuerza física.

Pierde dos niveles de salud.

Objetos cotidianos pueden obstaculizar su paso.

PEQUEÑO



+1 a acciones de acechar, esconderse, esquivar y robar.

−1 a acciones de lanzar, levantar, obstaculizar, romper, saltar, sujetar u otras basadas en la fuerza física.

Pierde un nivel de salud.

MEDIANo

Sin modificaciones.

GRANDE

-1 a acción de esquivar.

−1 a acciones de acechar, esconderse y robar.

+1 a acciones de lanzar, levantar, obstaculizar, romper, saltar, sujetar u otras basadas en la fuerza física.

Gana un nivel de salud extra.

GIGANTE

-2 a acción de esquivar.

-2 a acciones de acechar, esconderse y robar.

+2 a acciones de lanzar, levantar, obstaculizar, romper, saltar, sujetar u otras basadas en la fuerza física.

Gana dos niveles de salud extra.

En los espacios cerrados encontrará obstáculos continuamente. En el exterior, la mayoría de las barreras las podrá pasar sin preocuparse.

CAPÍTULO 4

Ambientación

El País de Ooo está lleno de seres, lugares y objetos maravillosos, por eso en este capítulo vamos a hacer un repaso sobre lo que conviene conocer en este reino. Aunque Ooo está repleto de seres interesantes, algunos han tenido especial repercusión en la historia de este mundo, y otros son personajes recurrentes de la serie de televisión que son divertidos. Hemos elegido una buena representación de ellos para que los conozcas y te contaremos cosas de algunas razas que hacen de este mundo algo único y encantador, aunque a veces sea peligroso. También hemos dejado un hueco para hacer una ruta turística por algunos lugares importantes de Ooo o de fuera de sus fronteras, y al final del capítulo encontrarás una breve lista de objetos asombrosos.

Junto a cada personaje, cada raza y cada objeto, se ofrecen los valores de juego correspondientes. Esa es nuestra traducción a reglas, pero sabemos que no es la única y el mismo personaje se podría construir con proezas ligeramente distintas o con otros atributos. Este es tu juego, así que siéntete libre de hacer tus propias versiones de los personajes que tú te imagines de otra forma. Simplemente, ten en cuenta que los personajes de este capítulo no tienen por qué seguir las reglas de creación del Capítulo 2: esas reglas son solo para personajes iniciales ¡y algunos de estos personajes llevan muchísimos años viviendo aventuras en Ooo!

PERSONAJES ILUSTRES

La historia del País de Ooo está marcada por las hazañas de sus habitantes. Algunos son seres muy poderosos y otros son solamente criaturas de gran valor o actitud emprendedora. En ambos casos, son personajes famosos (o infames, que de todo hay) que merecen que se les tenga en cuenta.

Abracadani

Es un ser delgaducho de piel rosa y cabeza en forma de pera. Lleva el pelo en una melena sujeta por una diadema dorada y un traje blanco que le deja las piernas al aire, con una riñonera azul y un círculo verde dibujado en el pecho. Usa una varita de madera con una pequeña bifurcación en el extremo con la que puede hacer aparecer pequeños arcoíris que, aparte de ser bonitos, pueden hacer que el objetivo se vuelva de color rosa o incluso convertir algunos objetos en mariposas. No es un mago hábil, pero sí es escurridizo y ambicioso. Su aspecto de debilucho hace que caiga simpático, aunque sea por pena.

Era el mago más inexperto de todos los que participaron en el torneo de la Lucha de Magos. Compitió para ganar dinero, pero perdió el interés cuando descubrió que el premio era un beso de la Princesa Chicle.

MAJO 4	TOZUDO 3
• PROEZAS •	• PROEZAS •
• ESPONJOSO	• MAGO (ESCUELA DE AIRE)
• TAMAÑO • MEDIANO	• SALUD • ♡♡♡♡

Ash

Este individuo un tanto desagradable es el exnovio de Marceline. Ash es un tipo delgado de piel gris y orejas puntiagudas. Aunque está prácticamente calvo, tiene tres mechones de pelo blanco y largo, uno de ellos le cubre la coronilla y le cae por la cara. Va descalzo y vestido de negro, con pantalones y una camiseta con las mangas arrancadas. En su cinturón amarillo lleva un saquito marrón para guardar objetos pequeños. Vive en lo alto de un montículo, en una cabaña desastrada con una caravana y una grúa en el tejado, y en su maloliente jardín se amontonan tropecientos trastos viejos. Su casa es tan cutre como el propio Ash.

Es un tipo bastante egoísta. Por ejemplo, para conseguir una nueva varita mágica, vendió el osito de peluche favorito de Marceline. A veces se disfraza para ocultar su identidad y conseguir sus ruines objetivos. Es un mago, o así se hace llamar. Desde luego sabe algunos trucos, como hacer aparecer objetos de la nada. Entre sus hechizos también se cuenta el de volar y traspasar paredes, o hacer caer a alguien en un sueño profundo.

FAROLERO 4	TOZUDO 4
• PROEZAS •	• PROEZAS •
• CHARLATÁN • EGOCÉNTRICO	• MAGO (ESCUELA DIMENSIONAL)
• TAMAÑO • MEDIANO	• SALUD • ♥♥♥♥

Bananaman

En una época en la que los cohetes espaciales todavía no han sido reinventados, Bananaman es un pionero de la conquista del espacio. Bananaman tiene la forma del extremo de un plátano con brazos y piernas, y su cara surge directamente del cuerpo. Este intrépido explorador lleva puesta su propia piel como si fuera un chaleco con capucha y lleva unas botas negras. Cuando está preparando su misión espacial también se protege con una escafandra esférica de cristal transparente.

Vive en una bananacúpula de la era espacial, un edificio esférico de metal con un mirador acristalado, un resto de antes de la guerra. Alrededor de esta vivienda hay otros restos de cohetes siderales que Bananaman utiliza para sus proyectos.

Su intención es viajar más allá de la atmósfera del País de Ooo, por lo que aprovecha sus habilidades como mecánico para construir un cohete plenamente funcional. Lo único que no da mucha confianza es que en sus diseños usa petardos como método de propulsión.

APAÑADO 4	CEREBRITO 3
• PROEZAS •	• PROEZAS •
• CHAPUZAS • GENIO INVENTOR (COHETES)	• ERUDITO (ASTROFÍSICA)
• TAMAÑO • MEDIANO	• SALUD • ♥♥♥♥

Billy

Este es, con permiso de Finn el humano, el mayor héroe de todo Ooo. Es un ejemplo de cómo se pueden conseguir grandes hazañas con una mente simple, pero con un físico portentoso y una voluntad de hierro.

El Billy de las leyendas es un humanoide gigante con seis dedos en cada mano. Tiene una larga cabellera roja y una gran barba a juego. Es alto, fornido y de piel azulada y, salvo por dos pequeñas cintas alrededor de sus bíceps, lleva al descubierto su musculoso torso. Usa unos pantalones bastos de piel marrón y siempre va descalzo. Adorna sus manos con anillos y su frente con una diadema que también le protege la nariz (la Princesa Chicle sospecha que la gema que tiene este protector puede protegerlo del control mental). En sus aventuras lleva un guantelete mágico de metal (ver El Guantelete del Héroe, página 196), y una gran espada de guarda dorada que tiene una calavera en el pomo y que vuela hasta la mano de Billy cuando este la invoca.

Billy es un gran guerrero, recto y justo, aunque es propenso a dar mamporros, como suele ocurrir con los héroes de acción. Ha realizado hazañas tan asombrosas como matar a un océano malvado (¡cortándolo con su espada!), rescatar a la Princesa Algodón de Azúcar del pérfido Don Fuego y luchar con un oso gigante volador. También derrotó a un rey zombi que pretendía destruir el mundo, encerrándolo en una prisión de ámbar (aunque no definitivamente, ya que luego esta criatura se reveló como el Lich). Sin embargo, que la leyenda de Billy el héroe sea tan grande también se debe a la cantidad de años que pasó combatiendo monstruos y otros seres malvados o viviendo aventuras en motocicleta con su exnovia Canyon.

En la actualidad Billy es un anciano con la piel gris y una larga barba blanca. Su melena canosa solo le crece alrededor de las orejas y en la nuca. Sus brazos, aunque siguen siendo poderosos, son delgados y en su manos se pueden ver sus venas azules. La cara del héroe es ahora delgada y está llena de arrugas.

Billy se retiró de la vida activa de héroe para vivir en una caverna, una legendaria guarida llena de tesoros que consiguió como botín de innumerables aventuras y rapiñas. Entre las estalagmitas de la cueva se apilan montañas de monedas de oro, armas poderosas, televisores viejos, gemas y calaveras de enemigos derrotados.

Durante largos años, Billy había dejado de zurrar a los malosos por ser una tarea inútil y adoptó métodos no violentos. Sin embargo, Finn y Jake consiguieron que sus propias hazañas llenaran el hueco que Billy tenía en su corazón. Recientemente se le ha vuelto a ver usando la violencia como un auténtico héroe. Una vez más, en el País de Ooo se escucha el legendario grito de guerra de Billy al invocar su espada: «¡Chupao!».

BRONCAS 6	CACHAS 6	TOZUDO 4
• PROEZAS •	• PROEZAS •	• PROEZAS •
• BATALLITAS • ENTRENADO (ESPADA) • ENTRENADO (GUANTELETE) • LETAL (ESPADA)	• DURO • INFATIGABLE • VIGOROSO	• CABEZÓN • INTIMIDANTE

• DEFECTO •

COMPULSIÓN: RESOLVERLO TODO A TORTAS. EL PRIMER IMPULSO DE BILLY ANTE UN PROBLEMA ES SOLUCIONARLO A MAMPORROS.

• TAMAÑO • GRANDE

• SALUD • ♥♥♥♥♥♥

BMO

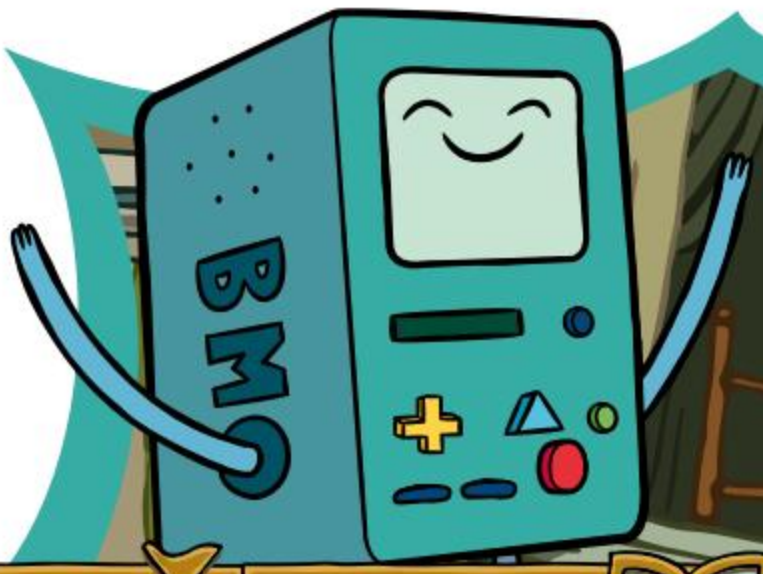
Aunque hay muchas unidades computerizadas pequeñas y bastantes sobrevivieron al holocausto de hace mil años, pocas son tan peculiares como BMO (también conocido como Beemo). Esta pequeña videoconsola tiene la forma de una pequeña caja con pantalla y unos cuantos botones para jugar a videojuegos, con las letras «BMO» escritas en los laterales. También tiene bracitos y piernecitas que le permiten desplazarse solo y manipular algunos objetos. BMO es un ejemplo de Inteligencia Artificial independiente y funciona con dos pequeñas baterías que él mismo es capaz de remplazar si es necesario. Se le pueden enchufar mandos para jugar y otras cosas. Puede grabar imagen y sonido para luego editarlos, o reproducir la información contenida en otros sistemas de almacenamiento.

Otra potente capacidad de BMO es introducir a personas vivas dentro del mundo de un videojuego mediante su peligroso circuito central de juegos. Si el jugador aprieta un botón escondido, el cuerpo de la consola lo absorberá y se convertirá en una imagen pixelada de sí mismo. Todo lo que ocurra dentro de un videojuego seguirá las reglas del mismo y puede tener consecuencias definitivas sobre el mundo real. Hay que tener en cuenta que, al igual que los jugadores pueden entrar en el mundo de juego, los personajes del juego podrían llegar a escapar del mundo virtual.

BMO proviene de la Fabrica MO, una factoría automatizada que construye y repara unidades computerizadas de la línea MO. A pesar de que han pasado mil años desde la construcción de la fábrica, esta aún existe y funciona en parte, por lo que BMO puede acudir allí para repararse. Sin embargo, el proceso automatizado de reparación incluye un borrado de memoria, así que BMO tiene que tener mucho cuidado para no caer en manos de sus compañeros MO si quiere seguir recordando quién es.

BMO siempre está dispuesto a bailar ritmos musicales, incluyendo la música que reproduce por sí mismo. A menudo sus conductas son estereotipadas, y podría parecer que simplemente está programado para simular comportamientos de persona. Sin embargo, también tiene conductas un poco desviadas, como desobedecer órdenes (sobre todo si está emitiendo sonidos que le gustan, momento en que suele aumentar el volumen de la reproducción), ser un poquito *voyeur* y responder a provocaciones, aunque afirma que es incapaz de sentir emociones.

Tiene un rico mundo interior y le gusta imaginar historias inventadas donde es el protagonista. Cuando hace voces para simular que objetos y animales son los coprotagonistas de sus aventuras, se pone un poco rarito. Pero lo más inquietante es cuando cree que nadie le observa y se pone a hablar con su reflejo, al que llama Fútbol. Intenta enseñar modales a este alter ego para que sea una señorita y no se quede sola. En palabras de Finn el humano, BMO se dedica a «hacer cosas de pirao cuando está solo marginao». La verdad es que da un poquito de miedo.



ESPABILADO 5	APAÑADO 3	CEREBRITO 3
• PROEZAS •	• PROEZAS •	• PROEZAS •
• AUTODIDACTA • COPIOTA	• DISCO DURO	• RAZONABLE

• DEFECTO •

ILUSIÓN: DOBLE PERSONALIDAD Y OTRAS CHALADURAS QUE TRATA DE MANTENER EN SECRETO HACIÉNDOLAS CUANDO CREE QUE NADIE MIRA.

• TAMAÑO • MEDIANO

• SALUD • ♡♡♡♡

Conde Limoncio

Lamentablemente, no todos los experimentos de la Princesa Chicle para crear chuches han salido tan bien como ella querría. Uno de los primeros experimentos fallidos fue el Conde Limoncio, una criatura que ya nació con un carácter agrio y mandón. Limoncio tiene la piel amarilla y la cabeza en forma de limón colocado en vertical. Tiene la nariz larga y puntiaguda, unos dientes como cuchillas y unos ojos ligeramente rasgados. Lleva botas negras y un traje gris oscuro, sin más adornos que el limón que representa la hebilla de su cinturón verde, de donde cuelga la vaina de su espada sónica.

«¡Inaceptable!» es la exclamación que más repite el conde con su voz aguda y chillona, pues nada le gusta. Está tan amargado como la fruta de la que procede. Incluso cuando intenta reír es incapaz de hacerlo y simplemente parece que le está dando un ataque chungo. Cuando algo le parece mal, suele enviar a todo el que tiene cerca a pasar días de cárcel, o incluso años si algo le ha disgustado especialmente.

El Conde Limoncio espera conseguir el trono de Chuchelandia, pues según las leyes chuches es el heredero de la Princesa Chicle. Por ello, cuando el cuerpo de la Princesa Chicle volvió a tener trece años de edad, Limoncio acudió a palacio a reclamar el reino hasta que la princesa volviera a ser mayor de edad. Menos mal que la princesa pudo volver a su edad adulta y despidió a ese patán. ¡Pero nunca se sabe cuándo volverá a intentar quedarse con el trono de Chuchelandia!

El conde gobierna en el Castillo Limoncio (página 184). Al principio él era el único habitante y, como ninguno de los chuches se prestó voluntario para ir a vivir con él, la Princesa Chicle contrató a la minipandi para que le hiciera compañía. Según el conde, no entendieron el «estilo Limoncio», así que se dedicó a «rehabilitarlos con unidades de zumo», un eufemismo para torturarlos con descargas eléctricas.

Finalmente Chicle le creó un compañero a partir de su propio patrón amargo para que así no estuviera solo. Limoncio Dos (página 149) agradó al conde y pareció tranquilizarlo… durante un tiempo. Pero como la naturaleza de Limoncio es caprichosa, impulsiva y cruel, pronto comenzó a abusar incluso de su «medio limón». Limoncio siempre será un tirano despiadado que antepondrá su voluntad al sentido común o al bienestar de los demás.

Doble elefante telépata de guerra

El Doble elefante telépata de guerra no es exactamente una criatura natural de Ooo y solo lo pueden invocar mentes extremadamente imaginativas (y un poco retorcidas). Se compone de dos secciones frontales de elefante blanco unidas por la espalda, de forma que tiene dos cabezas mirando en sentido opuesto y cuatro patas delanteras. Cada trompa sostiene una gema rosácea que lanza rayos, tiene escopetas de doble cañón en lugar de colmillos y lleva un visor acristalado para proteger cada par de ojos. Lleva dos sillas de montar de color rosa, cada una orientada hacia una de las cabezas. Además, el doble elefante telépata de guerra vuela propulsado por chorros de energía que salen de sus pezuñas.

No se sabe si es práctico montar en un doble elefante telépata de guerra, pero es supermolón. No se puede controlar, hay que dejar que él le dé el control a quien lo monta, lo que solo ocurre si el jinete merece hacerlo y, como es telépata, no hay forma de engañarlo.

CACHAS 6	APAÑADO 3	CEREBRITO 3
• PROEZAS •	• PROEZAS •	• PROEZAS •
• BRUTO • DURO • MASIVO • VIGOROSO	• ARMA INCORPORADA (RIFLES LASER) • REACTORES	• TELEPATÍA

• DEFECTO •

OBLIGACIÓN: OBEDECER A QUIEN LE DÉ EL CONTROL. UNA VEZ QUE LE DA CONTROL A ALGUIEN, EL ELEFANTE OBEDECERÁ SUS ÓRDENES.

• TAMAÑO • ENORME

• SALUD • ♡♡♡♡♡♡♡

Don Almidón

Este chuche de mediana edad es el sepulturero de Chuchelandia, aunque también hace labores de cartero, conserje e incluso conductor de tren. Es una bola de color marrón anaranjado y tiene un grueso mostacho marrón. Suele llevar una gorra azul de conserje.

Don Almidón es muy supersticioso, tanto que estando enfermo ha llegado a rechazar la medicina tradicional y a reclamar soluciones mágicas en lugar de aceptar tratamiento médico científico, para desesperación de la Princesa Chicle. Su creencia en lo sobrenatural es tal que incluso tiene un programa de radio nocturno dedicado a los sucesos paranormales.

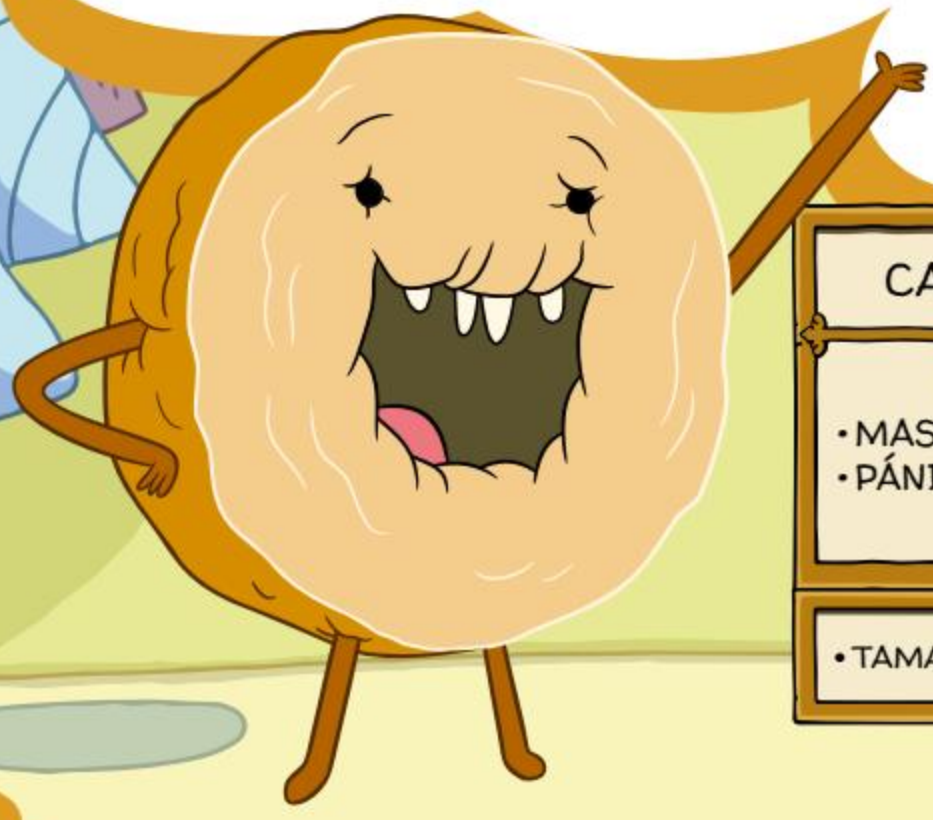
Este chuche tiene una relación complicada con la Princesa Chicle, no termina de fiarse de ella y varias veces ha estado tratando de descubrir sus trapos sucios. Llegó incluso a votar por el Rey de Ooo en las elecciones a princesa. También ha fingido su propia muerte, ha estado casado y seguramente sea un clon de una versión previa de sí mismo. ¡Menudo tío este Don Almidón!

TOZUDO 4	CACHAS 3
• PROEZAS • • CABEZÓN • INSISTENTE	• PROEZAS • • PÁNICO EXPLOSIVO
• TAMAÑO • MEDIANO	• SALUD • ♥♥♥♥

Don Polvorón

Todo el mundo quiere mucho a Don Polvorón, pero la verdad es que está un poco «pasao» y no es el más listo de todos los ciudadanos chuches. Es un gran polvorón de rasgos tristes, torpe y un poco lento de mollera. Tiene tendencia a caerse incluso cuando solamente tiene que permanecer de pie, pero es que además suele intentar acrobacias y funambulismos, así que te puedes imaginar el resultado. Suele pifiar las tareas más sencillas, como cuando se le dijo que no debía abrir cierta puerta bajo ninguna circunstancia. También suele liarla en las cosas más básicas, como cuando esparció el Virus Zombi por Chuchelandia porque tenía hambre y se comió una loncha de zombi.

Sin embargo, últimamente Don Polvorón parece más espabilado y responsable. ¿Será que por fin está madurando? Desde luego, un polvorón centrado sería un amigo muy fiel y una ayuda inestimable para cualquiera.



CACHAS 4	ENROLLADO 3
• PROEZAS • • MASIVO • PÁNICO EXPLOSIVO	• PROEZAS • • INFLUYENTE
• TAMAÑO • MEDIANO	• SALUD • ♥♥♥♥

El Lich

Más allá del lago iceberg están las ruinas de la torre del Lich. En ella, una criatura no-muerta lanzaba sus conjuros para convertir la fuerza vital del planeta en un poder maligno que destruiría Ooo. Sin embargo, antes de que pudiera hacerlo, fue derrotado por el legendario Billy (página 136) y quedó atrapado en una prisión de ámbar, oculta en el corazón de un gran árbol durante mucho mucho tiempo.

Esta criatura tiene la apariencia de un esqueleto alto al que todavía le cuelgan pieles y sus brazos huesudos aún tienen restos de tendones. Las cuencas de sus ojos son dos abismos negros donde brillan dos puntos de luz verde y maligna. Lleva puestos los harapos de una túnica y una capa con capucha, de la que sobresalen dos cuernos retorcidos, como de cabra. En la cabeza lleva una corona deslustrada, símbolo de alguna autoridad olvidada.

Este malvado ser intenta meterse en tu cabeza y controlarte lanzando perversos hechizos de dominación. Si alguien se acerca al Lich sin un artefacto de protección mental, se verá sometido a la voluntad del no-muerto, independientemente de que sea una persona inteligente o el caracol más pequeño. Solamente las mentes más asombrosas pueden sobreponerse a este control.

El Lich puede volar, desvanecerse en un humo negro y atravesar paredes sólidas. Su energía necromántica puede animar cadáveres para que sigan sus órdenes. Incluso cuando se le derrota, puede introducir su esencia en otro cuerpo y poseerlo para utilizarlo a su antojo.

Cuando está libre, crea un reguero de destrucción a su paso. La vegetación se marchita con su toque y los animales enferman y mueren si se acercan demasiado, por lo que es sencillo seguir el rastro de muerte hasta dar con él. El Lich siempre buscará su pozo de poder, un agujero del que emana una terrible energía de color verde enfermizo. Es probable que este pozo sea un remanente tóxico de la energía que destruyó el mundo en la Guerra del Champiñón y convirtió al País de Ooo en lo que es ahora.

TOZUDO 7	FAROLERO 5	CACHAS 4
• PROEZAS •	• PROEZAS •	• PROEZAS •
• CONTROL MENTAL • MAGO (ESCUELA DE MUERTE) • POSESIÓN • VOLAR	• INCORPÓREO • SUPLANTADOR	• REGENERACIÓN (EXCEPTO BUENOS SENTIMIENTOS, VER DEBILIDAD)

• DEFECTO • DEBILIDAD A LOS BUENOS SENTIMIENTOS: LAS PERSONAS, OBJETOS Y LUGARES CARGADOS DE ENERGÍA EMOCIONAL POSITIVA (CARIÑO, AMOR, ETC.) LE DAÑAN.	• TAMAÑO • GRANDE • SALUD • ♥♥♥♥♥

Finn el humano

Por lo que sabemos, Finn el humano es el único superviviente más o menos intacto de su especie tras la Gran Guerra del Champiñón. Es un preadolescente entusiasta y nunca se rinde, salvo cuando se enfrenta al océano, el cual le produce pánico. Aunque es difícil saber por qué no hay más humanos, parece que Finn comparte con otros miembros de su especie un par de brazos y un par de piernas, extremidades delgadas y ágiles. Tiene dos ojos negros, aunque de cerca se ven azules. Tiene unos cuantos dientes, pero entre medias hay unos huecos que indican que debería tener más. Tiene una larga melena de pelo de color rubio, aunque lo esconde debajo de un gorro blanco con dos pequeñas orejas que solo deja ver el rostro.

Aparte del gorro, lleva una camiseta y un pantalón azules, zapatillas negras y calcetines blancos. Casi siempre lleva a cuestas una mochila verde en la que puede llevar cualquier cosa: prismáticos, un cepillo de dientes, una botella de agua, cuerdas, un jersey, campanillas o una flauta rota. Si está de aventuras y con ganas de dar palos, Finn lleva una espada para acabar con monstruos y buena parte del mobiliario.

Finn es el hermano adoptivo de Jake el perro. Al parecer fue abandonado en medio del bosque cuando era un bebé y una pareja de perros (los padres de Jake) lo encontraron y decidieron adoptarlo como a uno de sus propios hijos. Actualmente vive con Jake en una casa en un árbol. Durante mucho tiempo ha estado enamorado de la Princesa Chicle, aunque después de años de no ser correspondido ha tenido un romance complicado con la Princesa Llama.

Cuando está entusiasmado (cosa que sucede a menudo) se le puede escuchar gritando extrañas expresiones como «¡Algebraico!», «¡Matemático!» o «¡Zuzumba!». Su afán de aventura se debe en parte a que es una persona bondadosa que intenta enmendar cualquier entuerto e injusticia que se encuentre. También quiere ser el mayor héroe de Ooo y emular al legendario Billy, pero sobre todo lo hace porque es divertido. Para Finn no hay nada más estimulante que liarse a mamporros con cualquier monstruo que se cruce en su camino. Es un misterio que no haya acabado muerto y enterrado, porque este chaval se ha enfrentado con éxito a incontables horrores. Parece que el hecho de que Finn sea el último humano en el mundo no es cosa del azar, sino que está destinado a hacer algo muy importante para el País de Ooo.

Mientras tanto, a Finn le gusta cantar en Auto-Tune elevando y bajando su tono a voluntad (dice que puede hacerlo porque se tragó una pequeña computadora, aunque no hay pruebas que lo confirmen). Es tozudo, imaginativo, un poco daltónico, impulsivo pero ingenuo y disfruta con casi cualquier cosa, desde las hazañas más complejas hasta los campeonatos de escupitajos.

TOZUDO 5	BRONCAS 4	APAÑADO 3
• PROEZAS •	• PROEZAS •	• PROEZAS •
• CABEZÓN • INSISTENTE • VALIENTE	• ENTRENADO (ESPADA) • FUERZAS DE FLAQUEZA	• BIEN EQUIPADO

• DEFECTO •

OBLIGACIÓN: JURAMENTO DE AYUDAR A TODOS LOS QUE SE ENCUENTREN EN PELIGRO.

MIEDO: AL OCÉANO.

• TAMAÑO • MEDIANO

• SALUD • ♡♡♡♡

Flambo

Este pequeño elemental de fuego es muy simpático, ¡y muy útil! Es una pequeña criatura de fuego que tiene dos pies y un rabo. Lo malo de que sea un ser de fuego es que hay que tener mucho cuidado para que no se acerque demasiado a cosas inflamables. Para Flambo, el carbón es una golosina, así que esto se puede usar para recompensarlo o hacer negocios con él. Además, cuando se lo come, arde con mucha más fuerza.

Su mundo de origen es el Reino de Fuego y alguna vez ha llevado hasta allí a otros visitantes. Para protegerlos, Flambo realiza un hechizo que consiste en pronunciar un ensalmo que dice: «Shuter Mojatensha Mukatatuta Makenda» mientras se frota las manitas y dibuja en el aire runas que arden, y al final lanza un escupitajo de fuego al receptor. Así es como le da a la peña un escudo antifuego de color azul brillante. Bueno, y un escupitajo.

Ganso Manso

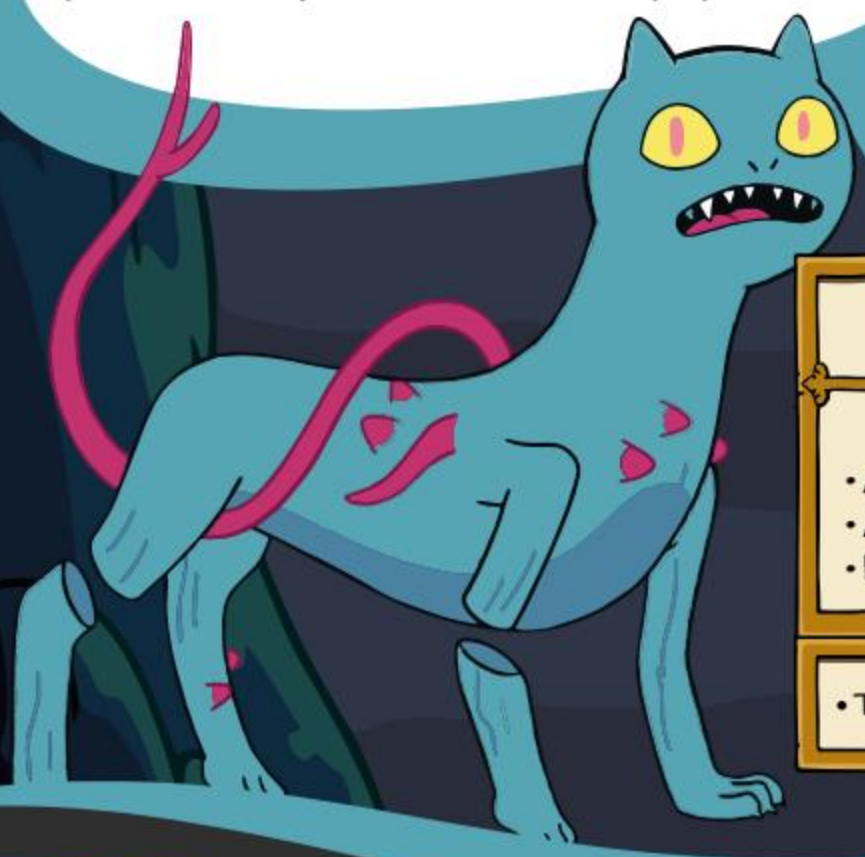
Allí donde hay un mercado seguro que se puede encontrar a Ganso Manso, un comerciante de armas, armaduras y objetos peculiares. Ganso es un ave bizca y de miembros retorcidos que siempre habla en rima mientras bebe vino. Va vestido como un juglar medieval, incluyendo un gorro con una larga pluma.

En su cabaña mágica, un tenderete con un toldo, siempre parece tener lo que un aventurero necesita para continuar sus misiones, o al menos sabe dónde encontrar los objetos más increíbles. Lo que no se explica es cómo consigue mantener su negocio. Casi nunca recibe dinero por sus mercancías, ya que a menudo se conforma con pagos tan peculiares como cuentos, poesías o chistes que le diviertan.

Gato Demonio

En la Mazmorra del Ojo de Cristal (página 188) se puede encontrar al Gato Demonio. Esta voraz criatura recuerda a un gran felino. Su naturaleza es tal que algunas de sus garras no están físicamente unidas al resto del cuerpo, pero se mueven como si tuvieran una conexión invisible. De su piel color azul pálido surgen protuberancias y un tentáculo de color púrpura.

Tiene un conocimiento aproximado de muchas cosas, por lo que prácticamente sabrá el nombre de los que se aventuran allí abajo, conocerá (más o menos) qué les lleva a ese lugar, etc. Es capaz de saber exactamente dónde podrían esconderse sus víctimas cuando huyen de él. Estas predicciones casi certeras resultarán inquietantes para los aventureros que las escuchen. En cualquier caso, esta criatura mira maliciosamente con sus ojillos amarillos y su intención será matar y comerse a cualquier intruso, salvo que sea un perro, a los que tiene un miedo terrible.



CACHAS 5	ESPABILADO 4
• PROEZAS • • ACROBÁTICO • ARMAS NATURALES • BRUTO	• PROEZAS • • INTUITIVO • OLFATO AGUDO
• TAMAÑO • MEDIANO	• SALUD • ♥♥♥♥

Gunter

De entre el ejército de pingüinos que viven en el Reino de Hielo, Gunter es el favorito del Rey Hielo. Para ser un pingüino, tiene una personalidad extremadamente carismática. Su característica más reseñable es su afán por romper botellas de cristal.

Sin duda su voluntad está fuera de lo normal, como lo prueba que el Señor del Mal, Justo Chupalmas no pudiera robarle el alma. Según este, Gunter es lo más malvado que ha visto en la larga historia de los monstruos, así que es posible que Gunter no sea realmente un inofensivo pingüino.

En una ocasión, Gunter estaba preñado y puso un huevo, aunque no hay constancia de que sea un pingüino hembra. De todas formas, el Rey Hielo se rodea de muchos pingüinos prácticamente idénticos, y por su peculiar chaladura se le ha visto llamar «Gunter» a muchos seres vivos diferentes.

ESPABILADO 4	TOZUDO 4
• PROEZAS • • INQUIETANTE	• PROEZAS • • CABEZÓN • MOLESTO
• TAMAÑO • PEQUEÑO	• SALUD • ♥♥♥

GUNTER PODRÍA SER MUCHO MÁS DE LO QUE PARECE Y TENER OTRAS MUCHAS CAPACIDADES DISTINTAS.

Hombre Mágico

La criatura que se hace llamar a sí mismo Hombre Mágico es en realidad un ser de Marte. Es un delgado humanoide de piel verde pálida y ojos blancos. Lleva un traje amarillo y harapiento que hace juego con su sombrero, una bota roja y otra morada, una mochila de viaje a la espalda y un saquito misterioso atado a la pierna.

En su planeta natal sembró el caos y la destrucción, por lo que fue desterrado al País de Ooo hace cien años para ver si aprendía el concepto del amor y el respeto por los demás. Sin embargo, el exilio no parece haber tenido el efecto deseado. Si alguna vez vuelve al planeta rojo, será juzgado y probablemente condenado a muerte. Sus crímenes consisten, básicamente, en fastidiar la vida en el planeta: hizo que las sombras de los habitantes de Marte se volvieran en contra de sus dueños, pegó los brazos de los participantes de un corrillo multitudinario, convirtió toda el agua en pelo…

Suele vagabundear por todo Ooo y de vez en cuando tiende extrañas trampas a los viajeros incautos. Va cubierto de pieles desharrapadas y se tapa la cara con un sombrero viejo. Tendido en el suelo, implora «comida por caridad, comida para un pobre viejo». Si el viajero ayuda al falso vagabundo, este le recompensará con una «lección vital mágica». Se comportará en todo momento como un perfecto imbécil, y a menudo desaparecerá en un estallido de luz y color, despidiéndose con mensajes escritos en el aire que dicen cosas como «¡Chúpate esa!».

Vive en una cabaña destartalada y sucia, con ventanas rotas y llena de trastos, ratas, gusanos, moho y hiedra venenosa, pero que también contiene un viejo teletransportador para viajar a Marte. Aunque el Hombre Mágico piensa que está roto, en realidad funciona a base de amor, ingrediente que él aún no ha conseguido. El único sentimiento parecido que tiene es el de la nostalgia por Juanita, una misteriosa compañera que perdió en algún momento de su pasado.

Los poderes del Hombre Mágico son vastos y, en general, peligrosos. Aunque casi todas sus habilidades se envuelven en fuegos artificiales de vistosos colores, suelen contener efectos perjudiciales para el que recibe sus «favores». El Hombre Mágico disfruta convirtiendo a sus víctimas en otras cosas, como partes del cuerpo gigantes, y los mantiene así hasta que aprendan la lección, la cual muchas veces no tiene nada de pedagógica. Puede aparecer y desaparecer, crear portales que transportan materia de un lugar a otro, flotar en el aire, lanzar desde rayos a serpentinas por las manos… Aparentemente, los poderes de este ser solo están limitados por su imaginación.

Su zumo mágico es el origen de sus capacidades extraordinarias. Probablemente sea algún tipo de energía que un artefacto marciano puede absorber y, por tanto, anular. Por supuesto, el Hombre Mágico hará todo lo posible por huir de dicho artilugio para poder seguir abusando de sus poderes. Si lo veis, ¡evitadlo a toda costa!

TOZUDO 6	FAROLERO 4	CACHAS 3
• PROEZAS •	• PROEZAS •	• PROEZAS •
• MAGO (ESCUELA DIMENSIONAL) • OJOS DE MAGO • VOLAR	• FARSANTE • SUPLANTADOR	• DURO

• DEFECTO •

COMPULSIÓN: ACTUAR COMO UN CRETINO. EL HOMBRE MÁGICO NO PUEDE EVITAR LA OPOTUNIDAD DE FASTIDIAR A LOS DEMÁS DE TODAS LAS FORMAS IMAGINABLES.

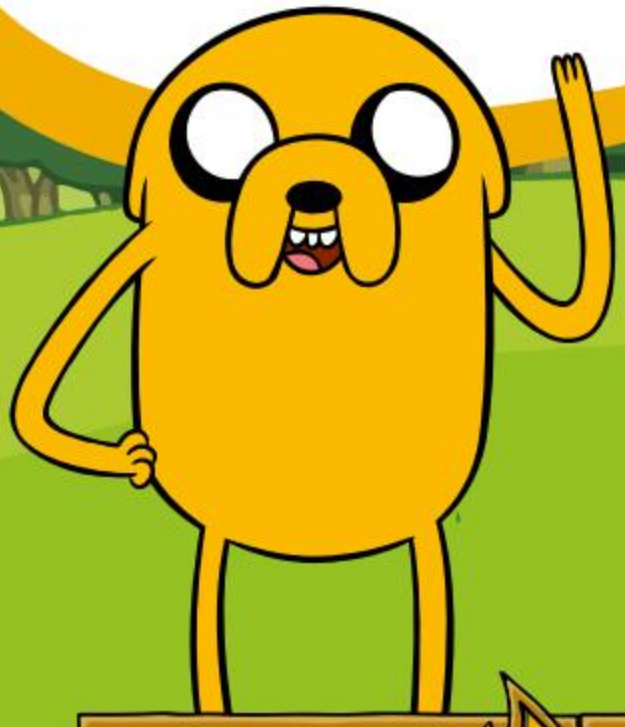
• TAMAÑO • MEDIANO

• SALUD • ♥♥♥♥

Jake el perro

Jake es el hermano adoptivo y el mejor amigo de Finn el humano, y comparte con él prácticamente todas sus aventuras. De hecho, probablemente ambos habrían salido muy mal parados si no se hubieran ayudado mutuamente en sus descabelladas aventuras. Aunque es un poco más prudente que Finn, suele dejarse llevar por el entusiasmo de su colega y le seguirá a cualquier aventura loca que se le pase por la cabeza.

Jake es un perro amarillo con poderes mágicos que le permiten cambiar de forma y tamaño a voluntad, aunque normalmente adopta la forma de un perro de tamaño mediano. Tiene unos grandes ojos saltones y negros con la pupila blanca. Sus poderes elásticos tienen innumerables usos, tanto para resolver aventuras con éxito como para su vida diaria. Puede convertirse en trineo para la nieve, alargar sus patas traseras para andar grandes distancias en pocas zancadas, estirarse hasta límites asombrosos o hincharse como un globo gigante. Hasta la fecha, parece que su imaginación es el único límite de lo que puede hacer con el tamaño y la forma de su cuerpo (¡aunque alguna vez las ha pasado canutas por estirarse demasiado!). Si se encoge al máximo puede ser del tamaño de un botón.



Cuando adopta un tamaño gigante, incluso aunque solo haga crecer sus brazos, tiene una fuerza descomunal que suele usar para acabar peleas. En cambio, cuando no usa sus poderes mágicos, es un perro bastante debilucho y lento, y se siente «gordicansado».

Según el propio Jake, consiguió sus poderes revolcándose en un charco de barro cuando era un cachorro. Sin embargo, es difícil creer esta teoría, ya que otros perros han mostrado habilidades únicas en el País de Ooo desde la Gran Guerra del Champiñón, como andar a dos patas, hablar o usar sombreros.

La edad exacta de Jake es un misterio. Según los registros tiene treinta años, pero Finn no tiene ni quince años y Margaret y Joshua, los padres de Jake, los criaron a los dos al mismo tiempo. O los registros se refieren a «años de perro» o están equivocados.

Aunque es difícil de comprobar, Jake asegura que lleva puestos unos pantalones transparentes de telarañas confeccionados por unos duendes. Se le ha visto usando espadas y armaduras, pero no se da mucha maña con ellas y prefiere luchar con las manos desnudas. En ocasiones sí que ha demostrado ser hábil haciendo acrobacias con el monopatín y tiene talento para tocar la viola y el ukelele.

Tiene una relación con Lady Arcoiris, a la que entiende perfectamente, por lo que suponemos que Jake sabe hablar el idioma de los unicornios. Aunque pocos lo saben, Jake tiene un pasado oscuro como líder de una banda de ladrones de la peor calaña, pero dejó el robo porque como él mismo dice: «Cuando te haces mayor te tienen que interesar otras cosas, como la petanca o el diseño gráfico». Este perro mágico es algo vago y muy glotón, lo único que le hace parecer más maduro que su amigo Finn es que a veces prefiere quedarse en casa viendo vídeos antiguos o comiendo bacon frito.

ESPABILADO 5	CACHAS 4	BRONCAS 3
• PROEZAS •	• PROEZAS •	• PROEZAS •
• CHEF • OLFATO AGUDO • SENTIR EL MAL	• ALTERACIONES • CAMBIO DE TAMAÑO • ELÁSTICO	• AGARRE PODEROSO

• DEFECTO •

COMPULSIÓN: VAGO Y GLOTÓN. SI PUEDE DEDICARSE A COMER Y VAGUEAR LO HARÁ SIN DUDARLO. SI SE LE IMPIDE REALIZAR SU COMPULSIÓN QUEDA CANSADO EN LUGAR DE FURIOSO.

• TAMAÑO • MEDIANO

• SALUD • ♡♡♡♡

Justo Chupalmas, el Señor del Mal

Justo Chupalmas es un demonio que puede adoptar distintas formas terroríficas, aunque prefiere presentarse como un hombre con un traje negro, una camisa lila y una corbata roja (a juego con sus botas de *cowboy*) sujeta por un alfiler. Su piel es gris y sus afilados dientes son amarillos. Su pelo negro repeinado contrasta con sus ojos grandes y verdosos, que tienen una pupila vertical como la de las víboras. Es el padre de Marceline, la Reina de los Vampiros.

Para invocar al Señor del Mal hay que dibujar un círculo con una cara sonriente en el centro y rociarlo con leche de bicho que el dibujo absorberá. Por último, hay que entonar las siguientes palabras: «*Maloso vobis com et cum spiritum*». Entonces el símbolo brillará y se abrirá un portal a la Nochesfera, el inframundo donde vive Justo Chupalmas. Cuando alguien lo invoca, se empeña en chupar todas las almas de Ooo.

Posiblemente, lo único que le impida absorber todas las almas de Ooo sea que, en el fondo, quiere mucho a su hija Marceline, y a ella le gustan los habitantes de este reino de los vivos.

Justo es inmortal, por lo que se le puede derrotar, pero nunca eliminar definitivamente. Lo más seguro para vencerle es abrir de nuevo el portal a la Nochesfera y conseguir que lo atraviese para volver a la dimensión donde es dueño y señor.

CACHAS 6	ESPABILADO 6	TOZUDO 6
• PROEZAS •	• PROEZAS •	• PROEZAS •
• CHUPAR ENERGÍA • REGENERACIÓN (EXCEPTO SI LE QUITAN SU MEDALLÓN) • VIGOROSO	• ATENTO • INCRÉDULO • INTUITIVO • RÁPIDO	• FORMA MONSTRUOSA GIGANTE • MAGO (ESCUELA DE MUERTE)

• DEFECTO • EXPULSABLE. CONOCIENDO EL CONJURO CORRECTO SE PUEDE DEVOLVER A JUSTO CHUPALMAS A LA NOCHESFERA.	• TAMAÑO • MEDIANO
	• SALUD • ♡♡♡♡♡

Kee-Oth

En la Dimensión Rota (página 185) vive un maligno demonio, Kee-Oth, aficionado a los estiramientos y a la meditación hindú. A pesar de su maldad siempre tiene un momento para hacer el saludo al sol, su ritual de yoga preferido. Se le puede encerrar en un círculo de agua bendita, una sustancia nociva para él. Además, Joshua el perro descubrió que se podía expulsar al demonio temporalmente mediante un breve ensalmo: «Sana, sana, culito de rana».

CACHAS 6	ESPABILADO 3
• PROEZAS • • ALAS • BRUTO • DESCUAJES	• PROEZAS • • RÁPIDO
• TAMAÑO • MEDIANO	• SALUD • ♥♥♥♥

Lady Arcoiris

Lady Arcoiris es una preciosa unicornio con el cuerpo alargado, aunque no tan alargado como el de su madre. El color predominante de su piel es el lila claro, aunque excepto el naranja, tiene todos los colores del arcoíris en las rayas de su cuerpo; y su crin y su cola son de un amarillo pálido. Habla en el idioma de los unicornios, por lo que le cuesta que muchos habitantes de Ooo la entiendan. Sin embargo, esto no le ha impedido ser una gran amiga de la Princesa Chicle y tener una relación con Jake, a pesar de la guerra entre perros y unicornios que provocó una gran enemistad entre estas especies. Quizá esta amistad se deba a que a sus padres, Ethel y Bob, les pirran los perros desde que uno le salvó la vida a Bob durante la guerra. Aunque sus padres viven en la Dimensión de Cristal, Lady ha decidido vivir en Ooo (quizá por su noviazgo con Jake, ¡qué monos son!).

Puede volar sin alas. Aunque esto les parece mágico a muchos habitantes de Ooo, la explicación es muy sencilla para los unicornios: la luz proviene del sol, después rebota en nuestro planeta y después entra en nuestros ojos, por eso percibimos el color; del mismo modo, su cuerpo puede interceptar esa luz y bailar dentro de ella. Aunque es muy alegre, también es capaz de repartir estopa, ¡hasta para seguirle el ritmo a Finn y a Jake! Tiene, claro está, el resto de habilidades propias de los unicornios (página 179).

TOZUDA 5	ESPABILADA 4
• PROEZAS • • CAMBIO CROMÁTICO • LANZAR RAYO (Luz) • VOLAR	• PROEZAS • • ATENTA • OJO CRÍTICO
• TAMAÑO • MEDIANO	• SALUD • ♥♥♥♥

Limoncín

Antonio Sin Fe, también conocido como Limoncín, es uno de los limoncios. Para haber sido creado y criado en un reino tan extraño e inquietante, Antonio es una criatura sensible y amable. Tiene talento para la música y es muy hábil con el arpa.

Desde el punto de vista del Conde Limoncio, su dulce música es horrible. Tanto es así que estuvo prisionero en un cuarto de baño del Castillo Limoncio hasta que la Princesa Chicle lo liberó en una visita a los condes. Escapó del reino de los limoncios con la misión de hacerse mayor y volver para rescatar a sus conciudadanos del yugo del Gran Limoncio.

Limoncio Dos

La solución que se le ocurrió a la Princesa Chicle para la constante infelicidad del Conde Limoncio (página 138) fue crearle un compañero para que gobernara el condado a su lado, pues decidió que diseñar una criatura con la misma visión del mundo que el conde era mucho mejor que dejar que sometiera a los chuches. Así, construyó un segundo Limoncio, también conocido como Limoncio Dos.

Esta criatura era físicamente idéntica al conde original y además tenía la misma actitud hacia el contacto físico y los sentimientos. En principio, la única forma de distinguir a los dos limonianos era el atuendo. Limoncio Dos viste un traje blanco, con botas y cinturón de color azul celeste. En lugar de una espada sónica, Limoncio Dos porta un cetro con una esmeralda en el extremo. Aunque es propenso a gritar y tiene la misma falta de habilidades sociales que Limoncio, Limoncio Dos es de carácter más amable y tolerante que el conde original.

Estas diferencias se fueron haciendo más notables poco a poco. Con el tiempo, Limoncio Dos se encontró en desventaja con respecto a su compañero. Siempre intenta dar su opinión sobre cualquier tema, pero a menudo es contraria a la del conde y acaba sometiéndose a la cruel presión de Limoncio. Cuanto más tiempo transcurre, los abusos del conde sobre Limoncio Dos son más evidentes en su cuerpo, y le dejan marcas de mordiscos y claros signos de desnutrición.

Llavero

Llavero es pequeño y de piel amarillenta. Normalmente viste con una túnica azul, un gorro enorme que es una llave y un collar con una pequeña llave al cuello. Para dormir le gusta ponerse un pijama de cuerpo entero de color rojo con unos cuernecillos que le hace parecer un diablillo. Que lo use con un tridente que emplea para remover la pasta ha generado alguna que otra confusión.

Llavero es muy parlanchín y además habla muy rápido, por lo que puede ser difícil entenderle algunas veces. Además de ser el guardián del Monte Cragdor (de hecho es la llave que abre la puerta que da acceso al monte), es un excelente cocinero. Cuando el Monte Cragdor guardaba el fabuloso Enchiridion, el mítico tomo de poder, seguro que Llavero tenía un montón de trabajo atendiendo a los aventureros que llegaban, pero ahora posiblemente esté más ocioso y pase el tiempo tranquilamente con su amigo el minotauro Machote.

ESPABILADO 3	FAROLERO 3
• PROEZAS • • CHEF	• PROEZAS • • CHARLATÁN
• TAMAÑO • MEDIANO	• SALUD • ♥♥♥♥

Machote, el Minotauro

Como buen minotauro, Machote tiene cuerpo de hombre y cabeza de toro, con la piel rojiza y el pelo naranja. Su gran cabeza está coronada por dos grandes cuernos y lleva un grueso anillo en la nariz. De su cinto cuelga una espada, aunque seguro que en combate prefiere embestir con su cornamenta. Haciendo honor a su nombre, tiene todo el cuerpo repleto de músculos. ¡Está tan mazado que tiene incluso músculos en los músculos!

Es simpático y afable. Aunque su aspecto fiero contrasta con su buen carácter, Machote es realmente un tío amable y amistoso, sobre todo con las personas que él considera justas y de buen corazón. Su misión principal ha sido ser el guardián del Enchiridion, el mítico manual de héroes. Antiguamente, quien quería poseer el libro tenía que pasar una serie de pruebas en el monte Cragdor hasta llegar a Machote. Ahora que no tiene que custodiar el libro seguro que le queda más tiempo libre para ir de picnic con su buen amigo Llavero.

CACHAS 6	MAJO 3
• PROEZAS • • AGARRE PODEROSO • ARMAS NATURALES • BRUTO • CARGAR	• PROEZAS • • AMISTOSO
• TAMAÑO • GRANDE	• SALUD • ♥♥♥♥♥

Marceline, la Reina de los Vampiros

Marceline Chupalmas es una vampiresa que parece una muchacha adolescente alta y delgada, a pesar de que tiene mil años. Tiene una melena larga y negra y la piel pálida. En su boca se pueden apreciar dos colmillos largos y puntiagudos. En el cuello tiene dos pequeñas marcas, que probablemente sean las cicatrices que le dejó el ser que la convirtió en vampiro. Su aspecto habitual es el de una joven pálida y alegre. Cuando está enfadada su pelo se encrespa y parece tomar vida propia, sus ojos se vuelven rojos y luminosos, y su boca se tuerce en una mueca llena de colmillos por la que se escapa una lengua bífida que sisea amenazadoramente. En casos extremos de furia, su cuerpo se convierte en el de un gigantesco murciélago negro de alas correosas, con largos brazos y piernas humanoides. Es prácticamente inmortal y, cuando se transforma en esta bestia furiosa, se convierte en un enemigo portentoso.

Como vampira que es, Marceline es capaz de usar habilidades asombrosas. Levita y vuela sin esfuerzo, por lo que muy pocas veces se la ve andar de forma normal. Puede encender velas y prender fuego a objetos inflamables con un chasquido de dedos y mover objetos pequeños con telequinesis. Puede levantar a los muertos de sus tumbas para que obedezcan sus órdenes. Se hace invisible a voluntad, y se transforma total o parcialmente en lobo o murciélago si lo desea, incluso en una especie de reptil o monstruo con tentáculos. Como los vampiros de las leyendas, es vulnerable a la luz del sol, a las estacas de madera y al ajo, pero puede regenerar su cuerpo cuando estas cosas la hieren. Aun así, Marceline no bebe sangre (bueno, a veces sí), porque lo que le gusta no es la sangre sino el color: come tonos de rojo, que puede absorber de cualquier objeto de dicho color clavándole los colmillos.

A pesar de su título de Reina de los Vampiros Marceline no es malvada, aunque a veces intente parecerlo. Puede ser egoísta y caprichosa, y su esencia vampírica le provoca arrebatos de violencia, pero no es muy distinta del resto de chicas de mil años. Tiene intereses y apetencias de joven, por lo que a veces sale con chicos, hace el cabra por ahí, se engancha a videojuegos y le gusta gastar bromas. También suele pelearse con su padre, el maligno Justo Chupalmas, con el que tiene una tormentosa relación familiar.

En realidad, Marceline es muy emocional. Sigue teniendo vínculos afectivos con objetos, como su viejo osito de peluche, Hambo, que le regaló Simon Petrikov hace casi mil años.

Es muy hábil tocando su bajo-hacha eléctrico, con el que compone y toca piezas musicales. Aunque le gusta tocar y cantar para el público, algunas de sus canciones son personales y las conserva para ella.

TOZUDA 5	MAJA 4	ESPABILADA 3
• PROEZAS •	• PROEZAS •	• PROEZAS •
• ATERRORIZAR • FORMA MONSTRUOSA GIGANTE • MAGA (ESCUELA DE MUERTE) • VOLAR	• CANCIÓN MÁGICA • METAMORFA (ANIMALES NOCTURNOS)	• RÁPIDA

• DEFECTO •

DEBILIDAD: LA LUZ DEL SOL LA DAÑA Y ASÍ COMO OTRAS COSAS TÍPICAS CONTRA LOS VAMPIROS.

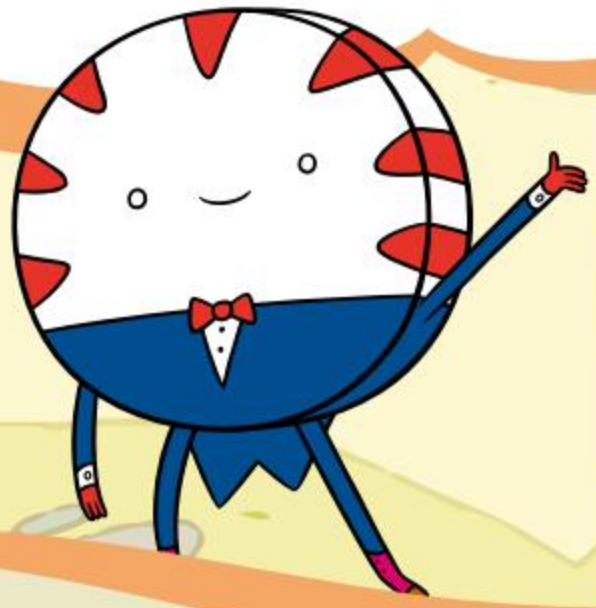
• TAMAÑO • MEDIANO

• SALUD • ♥♥♥♥

Mayordomo Menta

Menta es un sirviente atento y siempre está en palacio preparado para acudir a la llamada de la Princesa Chicle. Viste de punta en blanco con una levita azul y unos zapatitos rojos, con una pajarita y unos guantes del mismo color. Tiene forma de un caramelo de nata con líneas de fresa, y de su redondo cuerpo salen sus brazos y piernas. No es muy alto, pero eso no le impide realizar eficazmente sus labores. Menta no solo ejerce de sirviente, sino también de maestro de ceremonias, es un showman nato que lo mismo puede cantar que presentar un concurso de talentos.

Aunque siempre mantiene un aspecto respetable, el Mayordomo Menta es mucho más de lo que aparenta. Tiene una gran sensibilidad para todo lo oculto y lo sobrenatural. Si bien suele ser un sirviente callado y discreto, parece que tiene algún tipo de relación con entidades de dudosa reputación, como Justo Chupalmas ¡e incluso la Muerte! Es capaz de franquear el paso de visitantes a la Tierra de los Muertos por un módico precio, simplemente cogiéndoles de las manos, bizqueando los ojos y abriendo un portal fluctuante hasta ese temible lugar. El problema es que intentará no acordar el precio de antemano, y luego pedirá cosas que difícilmente se consideran «módicas», como la carne del que recibió el favor. ¿Por qué tendrá esas manías? Puede que tenga que ver con su afición a los ritos místicos donde se ofrecen sacrificios a seres oscuros. ¡Qué cosas tiene!



TOZUDO 4	ESPABILADO 3
• PROEZAS • • MAGO (ESCUELA DE MUERTE)	• PROEZAS • • SENTIR EL MAL
• TAMAÑO • MEDIANO	• SALUD • ♡♡♡♡

Megamago

Uno podría pensar que el Megamago no solo se llama así por su posición en la jerarquía en la ciudad de los magos, ¡sino también por su tamaño! Es una enorme figura lanuda, un gigante obeso cubierto de pelo largo y blanco y ataviado con una túnica del mismo color. De hecho, es muy difícil saber dónde acaba el tejido y empieza el pelo. Lleva la melena de la cabeza recogida en un moño alto con una delgada corona rematada en un cristal verde. Las únicas características que se distinguen en su cara son la boca cuando habla y las dos esmeraldas hexagonales que tiene por ojos. Cerca de él siempre hay un pequeño gato gris, que a menudo se pierde entre los pliegues de su túnica o se sube en su enorme moño. Es el maestro de ceremonias de la Lucha de Magos.

TOZUDO 7	ENROLLADO 4
• PROEZAS • • MAGO (TODAS LAS ESCUELAS)	• PROEZAS • • RESPETABLE
• TAMAÑO • GRANDE	• SALUD • ♡♡♡♡♡

Miau-Miau

El Gremio de Asesinos es una peligrosa organización de matones implacables. Poco se sabe de su funcionamiento o de cómo eligen a sus objetivos, pero suponemos que tienen en nómina a un montón de sicarios. Miau-Miau es una de sus asesinas más peligrosas y, a pesar de ser una asesina de grado dos, aspira a ser miembro oficial del gremio, lo que la hace más despiadada a la hora de cumplir sus encargos.

Es una gata con los ojos de color rosa con la piel a rayas en tonos claros y una cola con la que puede manipular objetos. Es diminuta, por lo que puede esconderse y acechar a su presa en lugares tan inverosímiles como el interior de una tarta o la nariz de alguien.

Maneja poderosos venenos para acabar con sus víctimas o coaccionar a otros para que realicen sus encargos por ella. Sin embargo, no dudará en usar su pequeño cuchillo dorado para apuñalar a sus víctimas en puntos débiles.

FAROLERA 4	CACHAS 3
• PROEZAS • • FURTIVA • SIGILOSA	• PROEZAS • • ACROBÁTICA
• TAMAÑO • DIMINUTO	• SALUD • ♡♡

Paco Fiestas

Paco Fiestas es el jefe de los osos fiesteros y estos le seguirán donde quiera que vaya. Este oso fiestero es más alto y estilizado que sus congéneres y, al contrario que ellos, va vestido con camisa, chaqueta verde con coderas y pantalones, aunque va descalzo. Lleva un sombrero y un zurrón. La verdad es que parece un vagabundo y en sus ojos saltones queda muy patente que su única ocupación es la fiesta.

Si uno quiere la colaboración de los osos fiesteros, necesita la aprobación de Paco Fiestas. Pero como él dice siempre: «Para hablar con el jefe hay que ir de fiesta con el jefe». Antes de cualquier negocio, Paco bailará, comerá, cantará karaoke hasta cansarse y tomará bebidas energéticas de miel para aguantar la marcha.

ENROLLADO 5	MAJO 3
• PROEZAS • • FIESTERO • INFLUYENTE • POPULAR (OSOS FIESTEROS)	• PROEZAS • • LÍDER
• TAMAÑO • MEDIANO	• SALUD • ♡♡♡♡

Princesa Chicle

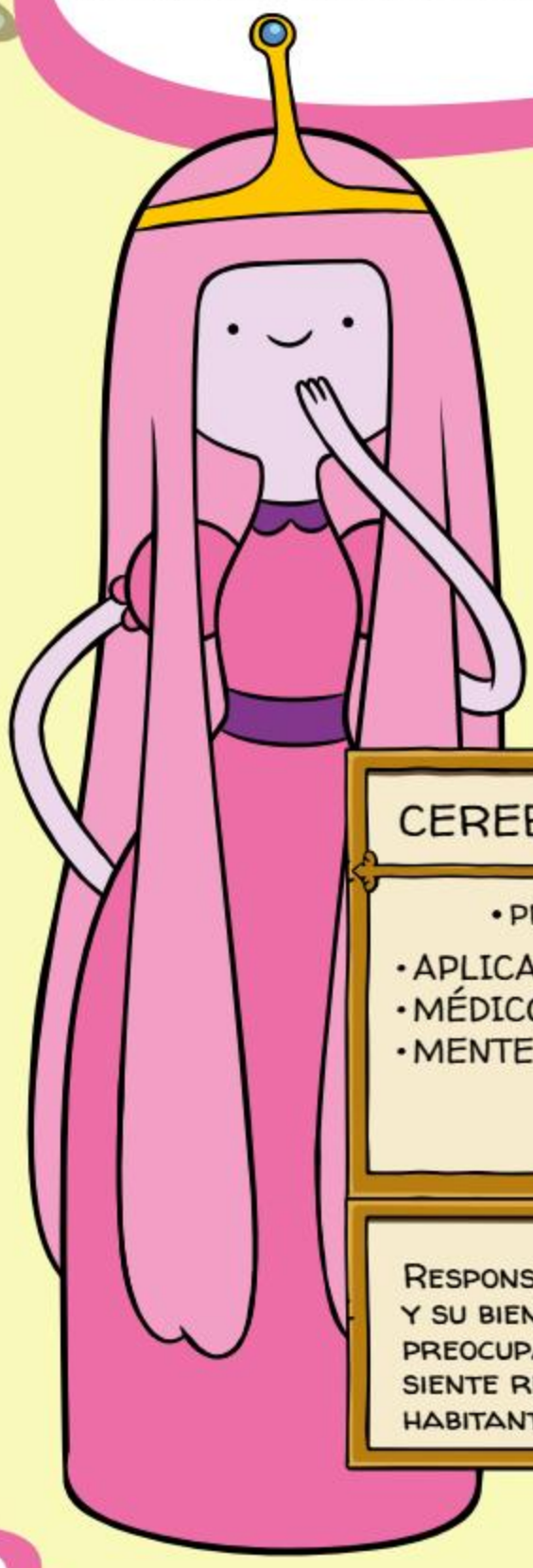
La soberana del reino de Chuchelandia es la Princesa Chicle, aunque su nombre de pila es Bonnibel. Se dice que es la responsable de la creación de Chuchelandia y que tiene casi mil años, aunque ella va diciendo por ahí que tiene diecinueve. Es difícil saber si esto es cierto, sobre todo porque tiene el aspecto de una adolescente y nunca dice exclamaciones malsonantes más fuertes que «¡Merengue!».

Chicle tiene el pelo muy largo, muy liso y muy rosa, y además está compuesto de chicle. Como símbolo de su cargo, lleva una delgada corona dorada con una gema azul (probablemente una turquesa). Como princesa que es, tiene una gran variedad de vestidos a su disposición, pero casi siempre elige los de color rosa que hacen juego con su pelo. Es extremadamente inteligente y domina varios idiomas. Se la puede encontrar a menudo con bata blanca y gafas protectoras, sobre todo cuando está investigando con productos volátiles en su laboratorio.

Las investigaciones de la Princesa Chicle son de lo más variopintas, como el suero descadaverizador con el que pretendía resucitar a los muertos de Chuchelandia (con desastrosas consecuencias). Con la princesa nunca se sabe: se puede tratar de un estudio que cambie el destino de todo Ooo, o de un proyecto para crear el bocata más perfecto que jamás existió o existirá en los confines del espacio-tiempo.

Aunque la Princesa parece todo candor y bondad, tiene un lado implacable. Aplica la fría lógica a la mayoría de las situaciones y cuando tiene un plan no parará hasta verlo terminado. Chicle puede pasar encerrada semanas sin apenas comer, lavarse o ver a otro ser viviente hasta finalizar proyectos de laboratorio. De hecho, el palacio de Chuchelandia contiene multitud de laboratorios, túneles de viento, celdas de aislamiento y centrifugadoras gigantes.

La Princesa Chicle tiene habilidades que van desde clonar chuches hasta crear artefactos que no tienen nada que envidiar a cualquier cosa construida antes de la Gran Guerra del Champiñón. Alguna vez ha salido de aventuras por su cuenta, bien por su propio pie o bien montada en Mañana, su halcón gigante. En estas ocasiones se ha preparado a conciencia, utilizando herramientas de tecnología antigua: holodiario, GPS, electroláser… Uno se puede esperar cualquier maravilla tecnológica cuando se trata de la Princesa Chicle, pues sabe que en cualquier situación la ciencia es poder.



CEREBRITO 5	ENROLLADA 4	TOZUDA 3
• PROEZAS •	• PROEZAS •	• PROEZAS •
• APLICADA • MÉDICO • MENTE CIENTÍFICA	• AUTORIDAD (CIENCIA) • RESPETABLE	• INSISTENTE

• DEFECTO •
RESPONSABILIDAD: LOS CHUCHES Y SU BIENESTAR SON SU PRINCIPAL PREOCUPACIÓN AUNQUE TAMBIÉN SE SIENTE RESPONSABLE DEL RESTO DE HABITANTES DE OOO.

• TAMAÑO • MEDIANO

• SALUD • ♡♡♡♡

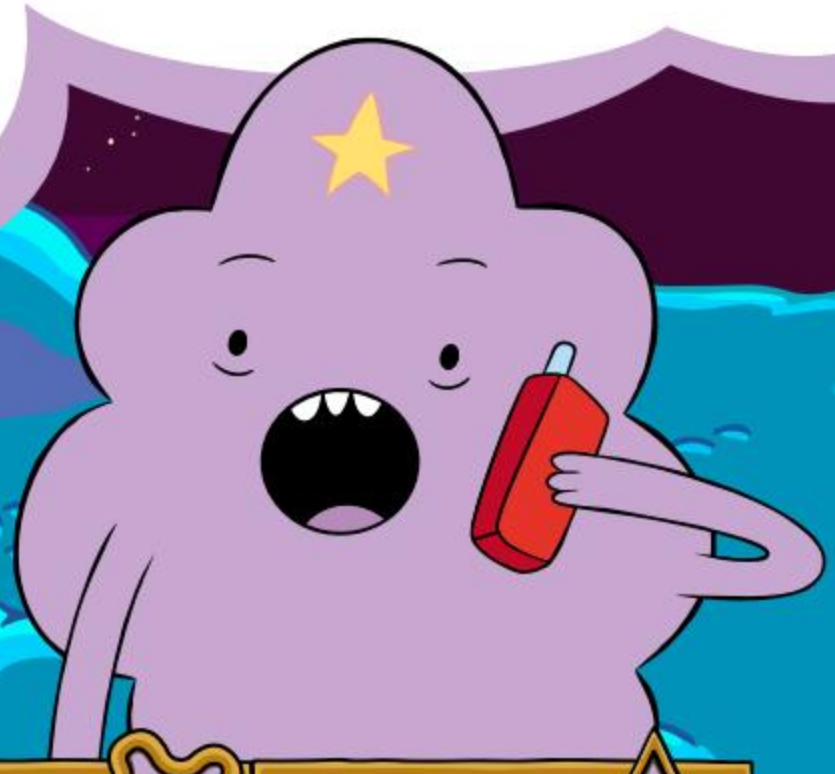
Princesa del Espacio Bultos

Esta princesa es hija de los reyes del Espacio Bultos. Es una criatura morada, bulbosa y con aspecto rechoncho, con un par de brazos pero sin extremidades inferiores. Tiene la capacidad de flotar para desplazarse, y cuando lo hace se le ilumina la estrella dorada de cinco puntas que tiene en la frente.

La Princesa del Espacio Bultos, o PB como se la llama a veces, habla con una voz gangosa, que podría atribuirse a que es muy muy pija. PB está obsesionada con ligar, por eso nunca se pierde el Gran Baile semanal del colegio y no deja pasar la oportunidad de ir al sitio de enrollarse con tíos buenos; al fin y al cabo, es una adolescente. Sin embargo, también es una romántica que desea encontrar un buen partido para convertirlo en su marido, como ella misma suele decir: «Si quieres estos bultos, dame mi anillo de boda». A menudo alardea, e incluso se queja, de que los hombres no la dejan en paz y de que solamente la quieren por sus bultos, pero lo que ocurre realmente es que a menudo cuenta como «hombres que no la dejan en paz» a animales o personas que ni siquiera le han prestado ni la más mínima atención.

Aunque le gusta hablar de lo ricos que son sus padres, cuando se pelea con ellos se escapa de casa y acampa en algún bosque de Ooo en plan mendigo, con un saco de dormir, trastos viejos, una hoguera para protegerse del frío y una lata de alubias que se ha encontrado por ahí para papear. Una vez incluso sobrevivió conviviendo con una manada de lobos con los que se entendió a través del lenguaje corporal… bueno, hasta que se dejó de entender y tuvo que salir huyendo de ellos. PB no es capaz de cuidar de sí misma, así que siempre vuelve a la comodidad de la casa de sus padres.

Hay que tener cuidado con su mordisco. Aunque la Princesa del Espacio Bultos no es violenta, si muerde a alguien por accidente, le contagia de «los bultos», una especie de licantropía. La víctima se convierte poco a poco en una criatura del Espacio Bultos y, si antes del ocaso no se aplica un antídoto que solo se puede encontrar en el Espacio Bultos, la transformación será irreversible.



TOZUDA 5	FAROLERA 4	MAJA 3
• PROEZAS •	• PROEZAS •	• PROEZAS •
• CAPRICHOSA • MALDICIÓN (TRANSFORMARSE EN BULTOS)	• FLOTAR • REINA DEL DRAMA	• EMPATÍA ANIMAL

• DEFECTO •

COMPULSIÓN: LLAMAR LA ATENCIÓN, QUE LE HAGAN CASO Y SER EL CENTRO DE LAS MIRADAS. HARÁ LO QUE SEA PARA QUE LOS DEMÁS NO LA IGNOREN.

• TAMAÑO • MEDIANO

• SALUD • ♡♡♡♡

Princesa Llama

Cuando Jake quiso buscarle una novia a Finn dio con la Princesa Llama. Esta elemental del fuego tiene unos quince años de edad y es la princesa del Reino de Fuego. A pesar de su aspecto de adolescente, rápidamente se puede ver que es algo más. Su piel es dorada y resplandece con el brillo del fuego. Tiene una gema en la frente que la señala como princesa. Su melena arde en una llamarada constante y la ropa que lleva soporta elevadísimas temperaturas.

Cuando Llama no era más que un bebé, una profecía indicó que la niña tendría los poderes más grandes que se hayan podido soñar. Su padre, el rey, temiendo que su hija pudiera destronarlo, la envió a un páramo del mundo exterior para que se las apañara. Ante la negativa de volver a acogerla, la Princesa Chicle la recluyó para controlar el peligro que supone. Para Chicle, la Princesa Llama es una amenaza, y cree que su nivel de destrucción potencial por incendio es altísimo.

Los niveles de combustión de Llama están ligados a sus emociones. Incluso cuando está tranquila, a Llama le gusta prender fuego a objetos solo para entretenerse. Cuando está enfadada todo arde a su alrededor y cuando está furiosa se convierte en un terrible y gigantesco avatar ardiente y destruye prácticamente todo. Una vez llegó a derretir toda la montaña helada donde vive el Rey Hielo.

Entre sus rasgos más inestables se encuentra el hecho de que no soporta el romance extremo. Si alguien que le gusta la besa, se podría calentar tanto que agrietaría la corteza terrestre hasta su núcleo central. A partir de ahí la gravedad haría que el planeta se calentara tanto que se quemaría desde el mismo núcleo. ¡Por eso la Princesa Chicle hizo que su padre la encerrara! Para ser justos, Llama no es malvada. Sabe cuándo está haciendo daño a alguien o destruyendo cosas, y a menudo se reprime. Solo tocar a la Princesa Llama es como exponerse al fuego.

Por supuesto, es capaz de prender fuego a cualquier cosa combustible y proyectar chorros de llamas. También puede crear pequeñas bolas de fuego y lanzarlas a distancia, o concentrarlas todas en una gran bola de fuego. Cuando está enfadada o furiosa, todo su potencial destructivo aumenta. Por su naturaleza, cualquier cosa que extinga el fuego le hace daño y es especialmente vulnerable al agua. Incluso recibe daño cuando se apaga el fuego que lanza o que deja a su paso.

Parece que su destino es gobernar el Reino de Fuego, aunque con la cantidad de complots que hay en marcha en ese gobierno no sería de extrañar que algunos conspiradores se lo intentaran impedir.

TOZUDA 6	ESPABILADA 4	MAJA 3
• PROEZAS •	• PROEZAS •	• PROEZAS •
• FORMA MONSTRUOSA GIGANTE • ELEMENTAL (FUEGO) • IRASCIBLE • LANZAR RAYOS (FUEGO) • VOLAR	• INCRÉDULA • RÁPIDA	• APASIONADA

• DEFECTO •

INESTABILIDAD: SI NO OBTIENE NINGÚN ÉXITO EN UNA TIRADA DE UNA REACCIÓN SOCIAL SUS PODERES DE DESCONTROLAN HACIÉNDOLE FUNDIRLO TODO.

• TAMAÑO • MEDIANO

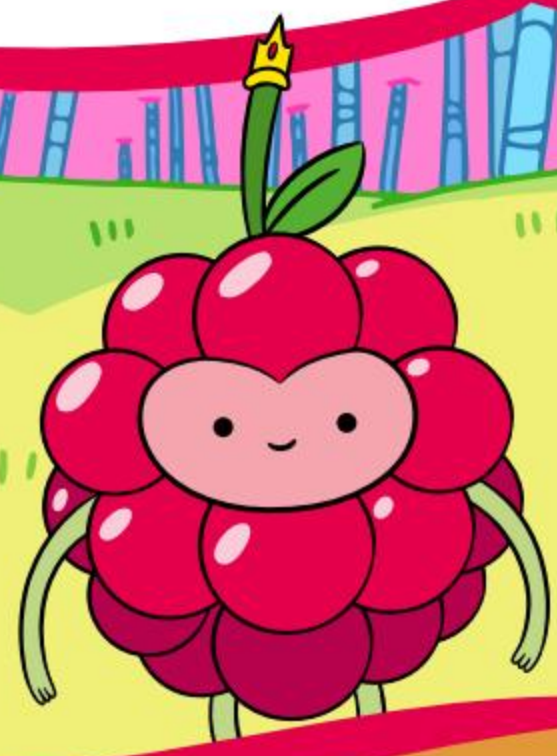
• SALUD • ♡♡♡♡

Princesa Frambuesa

Uno de los reinos que pueblan Ooo es el de la Princesa Frambuesa, un valle repleto de arbustos frutales, y presidido por un enorme y frondoso árbol. Allí vive la princesa, custodiada por sus leales guardias: fresones, moras y otros frutos del bosque que darían su jugo por protegerla.

La Princesa Frambuesa es una gran frambuesa de la que surgen brazos y piernas. Su cara es rosa y tiene forma de corazón, y en ella pueden verse su pequeña boca y sus ojillos negros. Tiene una hoja verde en la parte superior y en lo alto de su tallo lleva ajustada una pequeña corona dorada. Es muy amable y tranquila, y habla con una aguda vocecilla.

Le gusta hacer tartas de carne y, de hecho, tiene una cocina completamente equipada para su afición, donde se pueden encontrar multitud de hachas, cuchillos, sierras eléctricas e incluso una guillotina. Todo esto para poder preparar la carne que tiene colgada en terroríficos ganchos o sencillamente amontonada en el suelo. Salchichas y grandes bistecs de carne de origen indefinido se almacenan junto con vacas, cerdos o peces martillo.



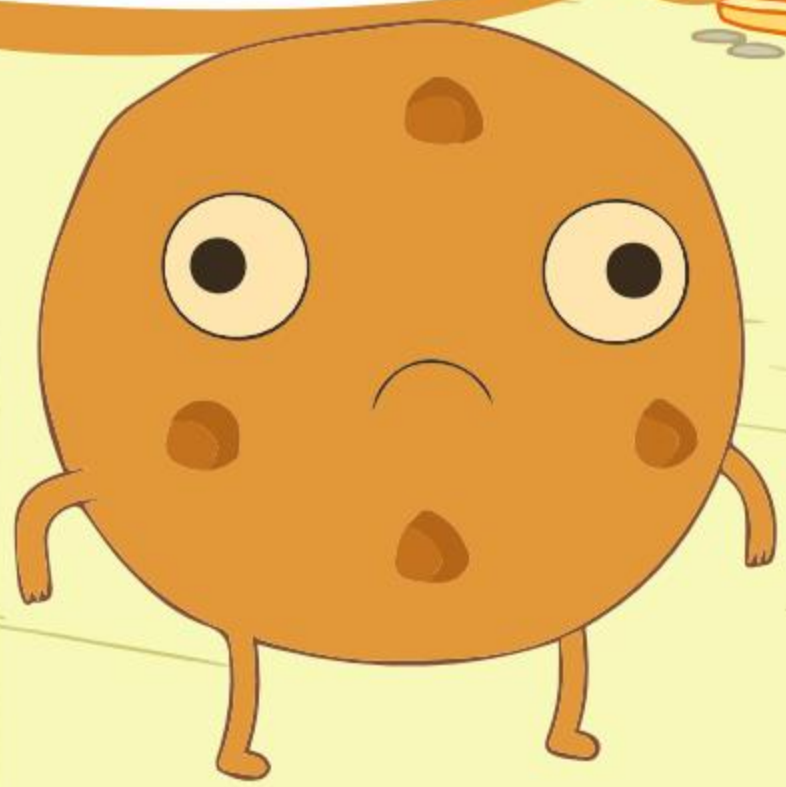
MAJA 4	ESPABILADA 3
• PROEZAS • • ENCANTADORA • RECONFORTAR	• PROEZAS • • CHEF
• TAMAÑO • MEDIANO	• SALUD • ♥♥♥♥

Princesa Galleta

La Princesa Galleta no es realmente una princesa, sino que es un chuche marrón, redondo, con pepitas de chocolate y bastante trastornado que parece desear ser una princesa más que ninguna otra cosa en el mundo… Y está dispuesto a cualquier cosa para conseguirlo.

De pequeño creció en un orfanato y las visitas de la Princesa Chicle, con la alegría que traía a los otros chuches del orfanato, fueron lo que le hizo soñar con ser princesa. Sin embargo, fue la propia Chicle quien le chafó la ilusión diciéndole que nunca podría serlo, cosa que Galleta no se tomó demasiado bien.

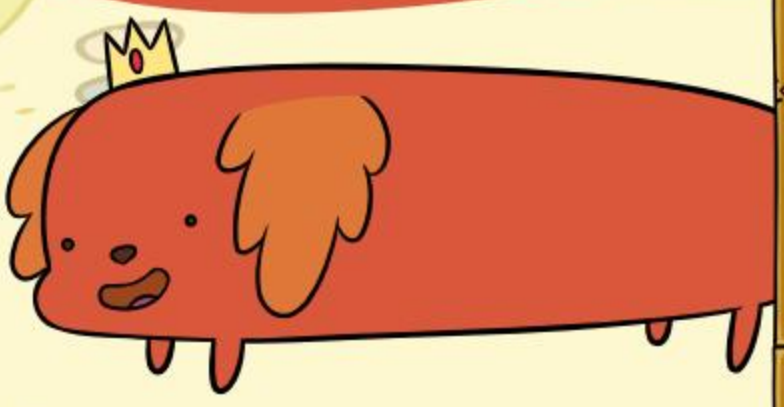
Cuando creció, con la ayuda de las pepitas de chocolate vivientes que forman parte de ella, Galleta tomó rehenes para obligar a Chicle a hacer realidad sus anhelos principescos. La situación acabó francamente mal para Galleta, que terminó en el hospital en pedazos… No obstante, allí recibió la visita de un conmovido Jake que le entregó una corona de Prados Verdes y le nombró princesa.



TOZUDO 4	BRONCAS 3
• PROEZAS • • CAPRICHOSO • INTIMIDANTE	• PROEZAS • • ARMADO
• TAMAÑO • MEDIANO	• SALUD • ♥♥♥♥

Princesa Salchicha

La Princesa Salchicha es una pequeña perrita salchicha de color marrón con orejas y rabo anaranjados. Lleva en la cabeza una corona dorada con la gema distintiva de las princesas. La Princesa Salchicha tiene su propio reino: una modesta caseta de perro con un recinto al aire libre vallado, donde suele tumbarse y tomar el sol. Es un reino pequeño, aunque no le gusta que se lo digan. Un par de caballeros salchicha (página 166) la protegen.



ENROLLADA 3	MAJA 3
• PROEZAS •	• PROEZAS •
• RESPETABLE	• LÍDER
• TAMAÑO • MEDIANO	• SALUD • ♡♡♡♡

Princesa Tortuga

Esta princesa es una tortuga que anda erguida, con piernas y brazos delgados que salen de su caparazón. Tiene el pelo largo y, como la mayoría de princesas, lleva la cabeza tocada con una corona. Excepto por su pelo rubio, el resto de ella es de tonos de color verde, más oscuro en la zona del caparazón y más claro en el vientre.

Además de sus obligaciones principescas, la Princesa Tortuga es la bibliotecaria de Ooo. Se encarga de gestionar el préstamo de libros, de organizarlos, de buscar nuevos ejemplares y de regañar a la gente que hace demasiado ruido… ¡Cosas de bibliotecaria, ya sabes! Es muy estricta con las reglas de la biblioteca y procura que en ella haya el máximo de silencio y de tranquilidad posibles. Fuera de la biblioteca, sin embargo, se comporta de una forma muy diferente y es más bien ruidosa, sobre todo cuando está con su buena amiga la Princesa del Espacio Bultos.

FAROLERA 4	CACHAS 3
• PROEZAS •	• PROEZAS •
• DISIMULADA • DORAR LA PÍLDORA	• DURA
• TAMAÑO • MEDIANO	• SALUD • ♡♡♡♡

Puertas

De entre todos los ladrones que pueblan Ooo, Puertas es probablemente el más eficaz. Es un humanoide amarillo de largas extremidades que hacen que recuerde vagamente a una araña. Su cara sin nariz y sus ojillos negros le dan un aspecto siniestro. Lleva un bonete con una puerta en lo alto, el cual se ata en la barbilla con una correa. También lleva un petate azul cruzado a la espalda, donde guarda todos los objetos que va robando en cada uno de sus saltos. Parece incapaz de hablar, se comunica con ruiditos y se puede adivinar su intención por el tono que usa al emitirlos.

Este ladrón tiene una llave mágica capaz de crear puertas de la nada y, una vez abiertas, estas le permiten trasladarse inmediatamente a otro lugar.

Puertas es muy ágil y escurridizo. Salta como si estuviera endemoniado, y cuando te quieres dar cuenta ha aparecido desde una puerta, te ha quitado de las manos tu objeto preferido y ha huido por otro portal mágico. Su guarida es una cueva llena de ficheros con cajones, donde quizá guarde y clasifique todos sus botines. Parece ser que Puertas roba objetos para enseñar valiosas lecciones morales a sus víctimas. ¡Pero eso no evita que quieras pegarle una paliza y recuperar tus cosas!

CACHAS 3	FAROLERO 3
• PROEZAS • • SALTARÍN	• PROEZAS • • TELEPORTACIÓN (USANDO PUERTAS)
• TAMAÑO • MEDIANO	• SALUD • ♥♥♥♥

Rey de Ooo

Este humanoide se hace llamar Sagrado, único y verdadero Rey de todo Ooo, aunque la Princesa Chicle lo considera un farsante. Lleva una opulenta corona dorada, una perilla color miel y un señorial abrigo a juego. «Otorga» años de buena suerte con su cetro como si fueran bendiciones y consigue que algunos habitantes de Ooo lo adoren como a una divinidad. También ha conseguido que crean a pies juntillas que «la palabra del Rey es la Ley». Viaja en su zepelín (¡es dorado, cómo no, pero está repleto de basura por dentro!) y oficia bodas por todo el País de Ooo.

ENROLLADO 4	FAROLERO 4
• PROEZAS • • INFLUYENTE • RESPETABLE	• PROEZAS • • CHARLATÁN • FARSANTE
• TAMAÑO • MEDIANO	• SALUD • ♥♥♥♥

Rey Hielo

A primera vista, el Rey Hielo parece un poderoso tirano. Es el señor del Reino de Hielo y amo del frío, la nieve y el hielo. Vive en una montaña de hielo en un país helado con unas criaturas de nieve y una legión de pingüinos adorables como sirvientes. Sin embargo, un segundo vistazo hace pensar que es un demente obsesionado por conseguir cariño y casarse con princesas.

Su aspecto es el de un viejo de piel azul y tiene una nariz muy larga y afilada. Aunque de lejos puede tener pinta de bonachón (si no se ríe como un demente o está invocando tormentas), de cerca es un poco desagradable, con todas esas arrugas, dientes puntiagudos y uñas largas y rotas. Aunque se está quedando calvo, su pelo es blanco y asalvajado, y lo lleva largo en la nuca, alrededor de las orejas y en un mechón en la coronilla. Tiene una larga barba blanca que le cubre prácticamente toda la cara y con la que puede aletear para volar. Siempre va descalzo, y lleva una túnica de mago azul y larga y debajo solo lleva unos calzoncillos raídos. También lleva una corona dorada de tres picos con tres grandes rubíes incrustados.

Mil años antes, Simon Petrikov fue uno de los escasos supervivientes de la Guerra del Champiñón gracias a una extraña corona que compró para estudiarla a un empleado de un embarcadero al norte de Escandinavia. A medida que avanzaba en su investigación, fue perdiendo la cordura a cambio de desarrollar habilidades extraordinarias relacionadas con las tormentas, el hielo y la nieve. Su personalidad también fue cambiando a medida que se la ponía e invocaba a los poderes del frío y, debido a ello, perdió a su amada Betty cuando esta huyó de él asustada.

Desde entonces está obsesionado con recuperar a su «princesa». Poco a poco la transformación se completó y pasó de ser el racional y sensato Simon a ser el obsesivo Rey Hielo. Simon fue el único amigo de Marceline durante la época postapocalítpica tras la Guerra del Champiñón y la cuidó hasta que perdió completamente la cordura debido a la corona.

Gracias a los poderes que le otorga su corona, es capaz de sentir cuándo alguien entra en su reino o, como dice él, alguien «toquetea» su hielo. Puede conjurar criaturas de nieve y hielo, unos autómatas de escasa inteligencia que suelen adoptar la forma de muñecos de nieve. También es capaz de conjurar tormentas, lanzar rayos y volar, pero sobre todo tiene la habilidad de producir hielo para crear instantáneamente cualquier objeto de este material o para congelar superficies. Si no estuviera loco, sería una terrible amenaza para todo Ooo.

TOZUDO 5	FAROLERO 4	BRONCAS 3
• PROEZAS •	• PROEZAS •	• PROEZAS •
• IRASCIBLE • MAGO (HIELO) • OJOS DE MAGO • VOLAR	• EGOCÉNTRICO • REY DEL DRAMA	• FRIOJITSU

• DEFECTO •
COMPULSIÓN: SECUESTRAR PRINCESAS.

• TAMAÑO • MEDIANO

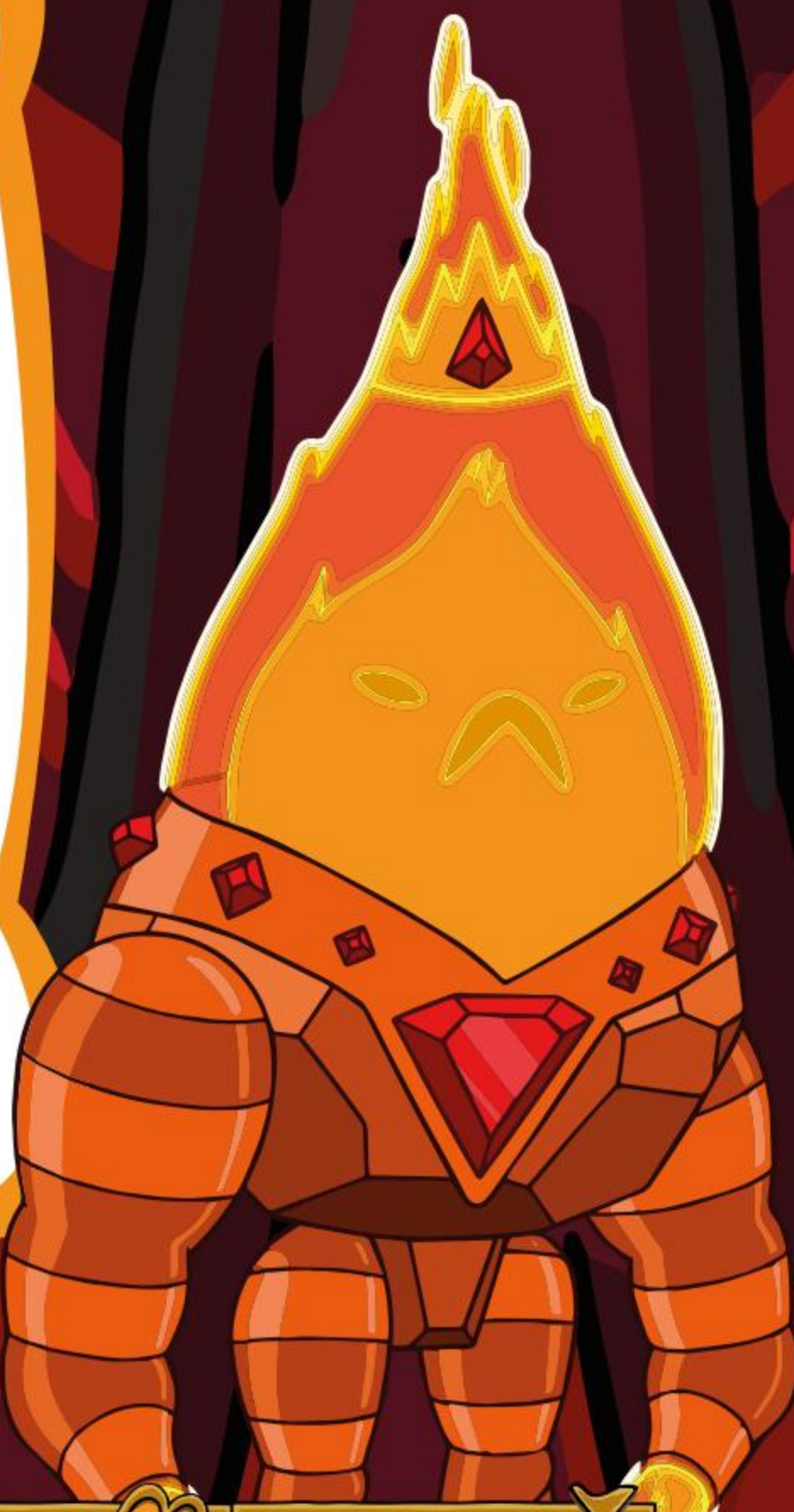
• SALUD • ♥♥♥♥

Rey Llama

El Rey Llama es soberano del Reino de Fuego y mantiene su gobierno con maldad y violencia rodeado por conspiradores y ambiciosos aspirantes al trono. Para llegar a convertirse en rey quitó de en medio a su propio hermano y legítimo heredero. No es de extrañar que sus sobrinos estén deseando vengarse. Las rencillas dentro de su propia familia deben de ser incontables y dejan las tramas de Shakespeare a la altura de cuentos simplones. En un país de malvados, el Rey Llama destaca por su crueldad y hará cualquier cosa para mantenerse en el poder. Incluso fue capaz de abandonar a su hija porque una profecía sugería que sería tan poderosa que podría destronarlo.

El Rey Llama es caprichoso y volátil, por ejemplo, ahora le gustan los koalas, pero eso podría cambiar en cualquier momento. Tiene forma de una gran bola de fuego y es más grande que la mayoría de los habitantes del Reino de Fuego. Va embutido en una imponente armadura de bronce con adornos de rubí en los hombros y el pecho. En su corona de fuego también luce un rubí con forma de rombo. Es poderoso y ágil, y puede dar saltos a grandes distancias.

Como todos los elementales de fuego, puede proyectar llamaradas en diversos formatos. También tiene el don de aparecerse momentáneamente en otros reinos, usando como vehículo llamas ya prendidas. Su efigie aparece en el fuego y es capaz de percibir lo que ocurre a su alrededor y comunicarse sin problemas.



TOZUDO 6	CACHAS 4	APAÑADO 3
• PROEZAS •	• PROEZAS •	• PROEZAS •
• ELEMENTAL (FUEGO) • IRASCIBLE • LANZAR RAYOS (FUEGO)	• ACROBÁTICO • DURO	• BLINDADO

• DEFECTO •

COMPULSIÓN: GOBERNAR. HARÁ LO QUE SEA PRECISO PARA SER EL QUE SE ENCUENTRA AL MANDO, AUNQUE PARA ESO TENGA QUE GOBERNAR A UNAS ARDILLAS.

• TAMAÑO • GRANDE

• SALUD • ♡♡♡♡♡

Ricardio, el Corazón

Esta criatura tiene el aspecto de un gran corazón del que surgen brazos y piernas. Tiene una cara muy detallada con unas pobladas cejas negras, dientes blancos y labios carnosos que ocupan gran parte de la superficie de su cuerpo.

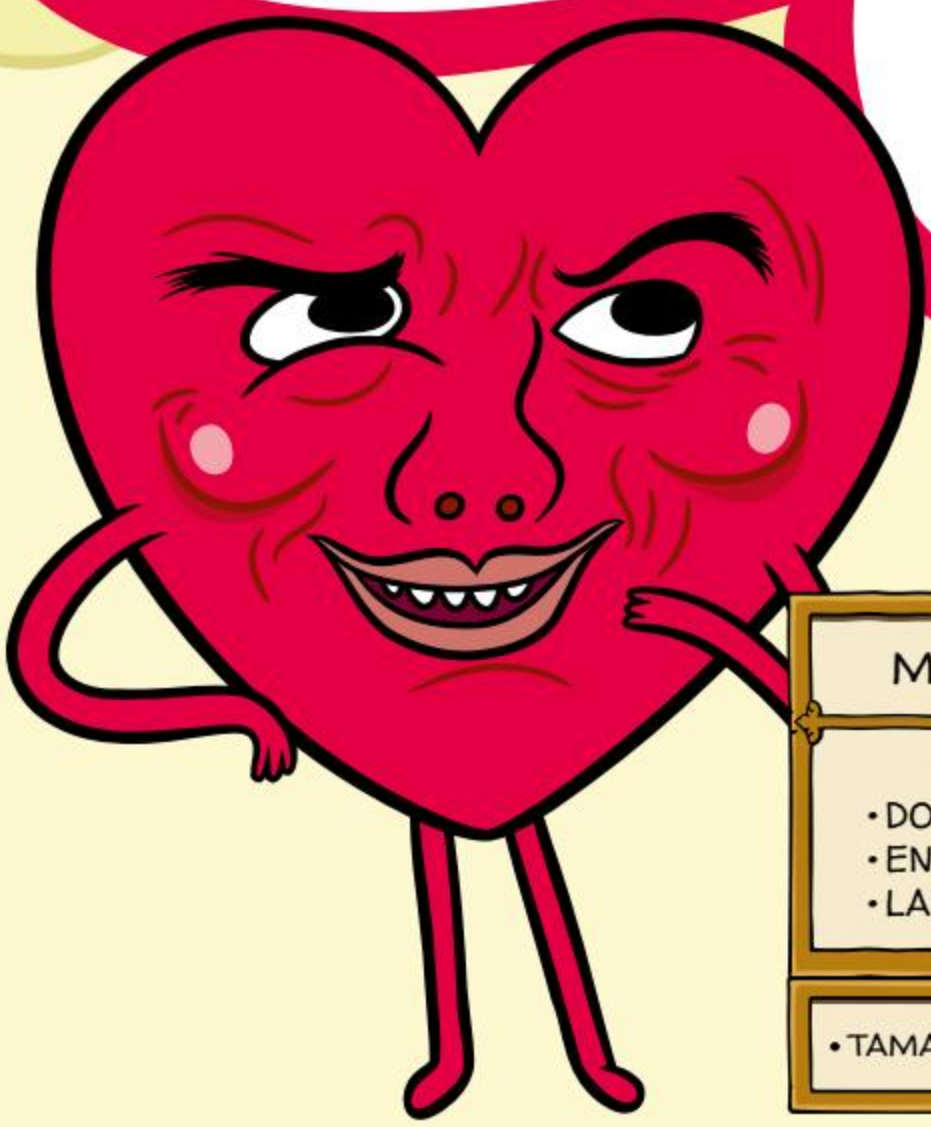
Ricardio es todo un galán y es un gran bailarín a pesar de que no suele llegar a la rodilla de su pareja de baile. Da masajes a los que él llama «masaje de mi mejor amigo» porque solo se los da a los amigos. Con su amplia sonrisa de truhan, Ricardio es capaz de hablar de múltiples temas y siempre tiene a su disposición frases ingeniosas para seducir a su objetivo. Por ejemplo, en un baile de palacio, sabiendo que a la Princesa Chicle le gusta la ciencia y la tecnología antigua, rápidamente ganó su interés preguntándole: «¿Has usado alguna vez un láser balbaflónico para alinear la brecha hibernautílica en formaciones plasmódicas bubatrónicas?».

Sin embargo, todas sus habilidades de seducción son parte de una estrategia bien planificada. Ricardio es en realidad una criatura malvada y egoísta creada por una pifia mágica. El Rey Hielo intentó llevar a cabo un hechizo que le diera control sobre el corazón de la Princesa Chicle, pero el sortilegio se le fue de las manos, y su propio corazón salió de su cuerpo y huyó para arrancarle el corazón a Chicle y casarse con él. Mientras Ricardio está fuera del pecho del Rey Hielo, este se encuentra débil y al borde de la muerte. Tal es la maldad de este corazón mágico que en una ocasión arrojó el cuerpo del Rey Hielo a un contenedor y lo dio por muerto.

Aunque Ricardio sea solo un corazón, quiere una vida propia y desprecia a su creador. Al ser parte del Rey Hielo es probable que ambos compartan recuerdos. De hecho, el corazón conoce el antiguo nombre de Hielo, el que usaba antes de la Guerra del Champiñón que cambió el mundo. Pero se podría decir que lo único que tienen en común es su afán por casarse con una princesa. Mientras que el Rey Hielo es torpe e ingenuo y a menudo crea problemas sin querer, Ricardio es malévolo y despiadado; y mientras que Hielo es un inepto social, su corazón es carismático.

Ricardio ha sido derrotado en varias ocasiones, pero no se puede asegurar que no consiga escapar de nuevo del pecho del Rey Hielo. En una ocasión, se construyó un cuerpo de gran tamaño injertándose musculosos brazos y piernas conectados por tendones y arterias a su propio cuerpo en forma de corazón. Para simular una cabeza se pegó con cinta adhesiva un cubo donde había pintado una carita sonriente, lo cual demuestra que está un poquito ido de la olla.

Debido a su maldad, a su ambición de conseguir por todos los medios a una princesa y a su avanzada inteligencia, Ricardio el Corazón es una amenaza temible del País de Ooo. ¡Sobre todo si eres una princesa!

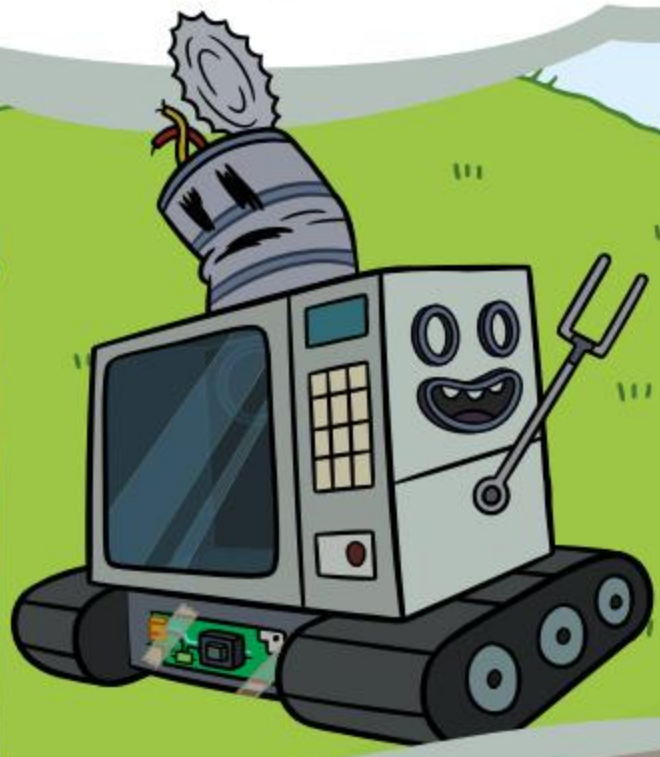


MAJO 5	ESPABILADO 4
• PROEZAS • • DONJUÁN • ENCANTADOR • LABIA	• PROEZAS • • AUTODIDACTA
• TAMAÑO • MEDIANO	• SALUD • ♡♡♡♡

Roltas

Hay algunos casos de maquinaria inteligente que cobra conciencia de sí misma. Finn el humano diseñó a Roltas (que significa: «Robot Lanza Tartas Sin Parar») para gastarle bromas a Jake, pero no funcionó hasta que le cayó un rayo y no alcanzó pleno rendimiento hasta que el Rey Hielo le dio con un segundo rayo de energía.

Es un hornillo montado sobre dos orugas tractoras, con un apéndice lanza tartas y una lata de conservas abierta con un puñado de cables dentro. Sus verdaderos ojillos y boca están situados en un lateral del horno, aunque Finn pintó unos en la lata con un rotulador. Es capaz de hacer tartas en su hornillo y luego lanzarlas mediante su brazo lanzador. Con un soplete y material suficiente, puede construir artefactos para ciertos objetivos, como la vez que fabricó trajes voladores a prueba de fuego para sus dueños. También es especialmente paciente jugando al escondite. Una vez estuvo escondido quince meses, tres días y diez horas hasta que Jake lo descubrió por pura casualidad y sin pretenderlo, claro. Es consciente de sí mismo y considera a Finn su creador. Sin embargo, también considera al Rey Hielo su padre y, de hecho, tiene algunos impulsos heredados de él, como las ganas repentinas de coleccionar princesas.



APAÑADO 5	MAJO 3
• PROEZAS • • ARMA INCORPORADA (LANZA TARTAS) • CHAPUZAS • INVENTOR RÁPIDO	• PROEZAS • • ENTUSIASTA
• TAMAÑO • MEDIANO	• SALUD • ♥♥♥♥

Señor Chamusquinas

Igual que hay héroes por todo Ooo, también existe gente que ofrece sus servicios para pegar a la gente por ti. Chamusquinas es uno de estos sicarios. Es rápido, silencioso y muy bueno con los silencios dramáticos. Cuando contactas con él a través de canales discretos como Internet, este matón acude en cuestión de segundos, materializándose a partir de un humo negro. Es una figura extremadamente alta con la piel marrón oscura. Viste con jirones de tela que enrolla alrededor de su cuerpo y cabeza. De hecho, lo único que se le puede ver de la cara son los ojos, que son rojos y brillan.

Chamusquinas hará aparecer el contrato teatralmente con una llamarada y, en cuanto esté firmado, no parará hasta cumplir su encargo. De hecho, aunque su misión solo sea atizar a alguien, lo más probable es que intente matarlo. Su método preferido es prenderle fuego a las cosas con las llamas que puede invocar alrededor de sus manos. Aparte de achicharrar a su objetivo, también puede convertirse en un humo negro y ahogar a la víctima. Por si fuera poco, además puede volar en su forma física y bombardear al objetivo desde el cielo con sus llamaradas. Chamusquinas es un enemigo peligroso y es más sencillo hacerle creer que ha cumplido su cometido que derrotarlo.

TOZUDO 6	CACHAS 4
• PROEZAS • • INSISTENTE • MAGO (ESCUELA DE FUEGO) • VOLAR	• PROEZAS • • ACROBÁTICO • HUIDIZO
• TAMAÑO • MEDIANO	• SALUD • ♥♥♥♥

Señor Jamón

El Señor Jamón es un cerdo inteligente, no muy grande, de color rosado y que puede andar erguido o a cuatro patas indistintamente. Habitualmente va desnudo, aunque se le ha visto vestir jerséis y otras prendas. En el pasado ha trabajado con criminales, seguramente en contra de su voluntad, pues el Señor Jamón es un tipo muy majo, amable y buena gente.

Desde hace un tiempo mantiene una intensa y bonita relación con Trompi. Empezaron a vivir juntos porque el Señor Jamón se quedó a vivir en casa de la elefantita después de que Finn y Jake le alejaran de su pasado criminal. De esa convivencia surgió un amor mutuo que cerdo y elefanta se terminaron confesando. Muy enamorados, sus muestras de afecto incluso llegaban a incomodar a sus amigos y conocidos. Finalmente, el Señor Jamón y Trompi se casaron en una accidentada ceremonia que por suerte tuvo un final feliz.

ENROLLADO 4	MAJO 3
• PROEZAS • • CREÍBLE • DON DE GENTES	• PROEZAS • • APASIONADO
• TAMAÑO • MEDIANO	• SALUD • ♥♥♥♥

Señor Magdalena

El señor Magdalena es un chuche fornido. Tiene una ancha cabeza glaseada, musculosas extremidades naranjas, y un elegante mostacho debajo de una nariz redonda y rosa. Tiene algo de glaseado en la coronilla. En una divertida fiesta de pijamas que la Princesa Chicle dio en su palacio, se descubrió que debajo del envoltorio con el que se cubre es de chocolate. El señor Magdalena es un tipo de fiar y tiene unos toques de galán seductor.

CACHAS 4	MAJO 3
• PROEZAS • • PÁNICO EXPLOSIVO • POSTURITAS	• PROEZAS • • SEDUCTOR
• TAMAÑO • MEDIANO	• SALUD • ♥♥♥♥

Susana Fuerte

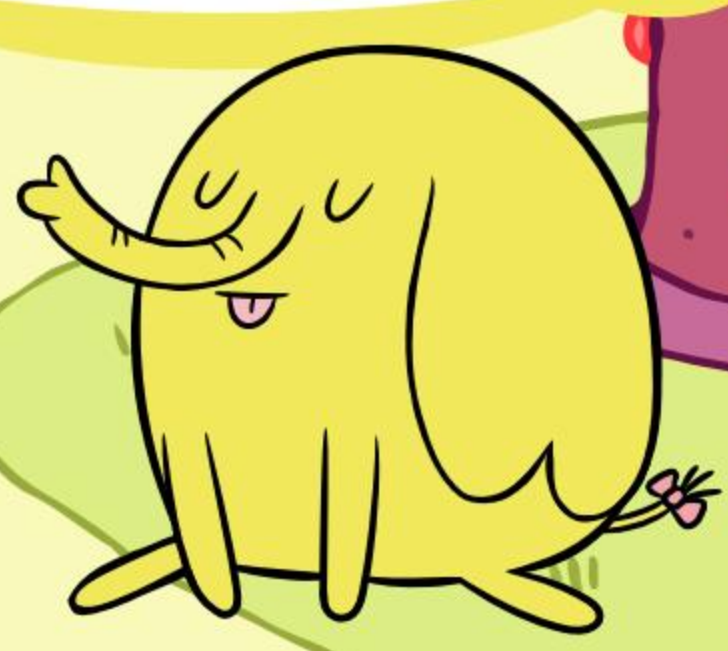
Pertenece a la tribu de humanoides subterráneos llamados hihombres (página 175). Susana es muy alta, musculosa, de hombros anchos y melena rubia. Aunque va descalza, utiliza un vestido corto de tela azulón, con un gorro que parece la piel de un gato. Es muy fuerte y puede partir rocas con solo un brazo. A pesar de su poderoso físico, Susana se asusta de todo lo desconocido. Aunque aprende rápido, la mayoría de fenómenos más simples son un misterio para ella. Por ejemplo, para ella el fuego es la «magia de la flor roja».

Cuando descubrió la superficie, también pudo conocer parte de Ooo y sus maravillas. Lo malo fue que también conoció Chuchelandia y sus habitantes hechos de azúcar y quiso comérselos a todos. Susana Fuerte vive con los hihombres e incluso ha llegado a liderarlos en incursiones en la superficie. Sin embargo, no se la ha visto sin su gorro de gato, por lo que está en el aire si es otra mutante más o puede ser otro ser humano intacto.

Trompi

Esta elefantita es especialista en cocinar tartas de manzana. Tiene el tamaño de un perro, un cuerpo redondo y unas patitas cortas. Su piel es de un amarillo pálido, y adorna su cola con un lazo rosa. La verdad es que es difícil estimar cuántos años tiene, pero parece que tiene ya una cierta edad. Según Finn el humano, Trompi «es vieja y se le va la olla». Es propensa al llanto y tiene el corazón débil y siempre teme que lleguen malas noticias. Sin embargo, a veces tiene espíritu aventurero. En alguna ocasión ha querido salir a vivir aventuras y sentirse independiente y segura de sí misma. Desafortunadamente, sus habilidades de heroína dejan mucho que desear, así que es mejor que alguien cuide de ella cuando sale de aventuras.

No se puede negar que Trompi es una seductora y que le gusta el coqueteo. Ahora está enamorada del Señor Jamón, un cerdo con el que se lleva muy bien y que le declaró su amor hace tiempo. Cuando despliegan su pasión desatada en público mucha gente se siente incómoda. Por supuesto, ahora Trompi oye campanas de boda, aunque también le pasó lo mismo con sus exmaridos Randy, Danny y Wyatt. Como suele decir Trompi, ¡no te alejes demasiado si quieres un pedazo de su tarta!



RAZAS Y CRIATURAS

El País de Ooo está habitado por las criaturas más variopintas que se puedan imaginar. Desde la Gran Guerra del Champiñón se han desarrollado todo tipo de seres vivos y algunos de los que ya existían han evolucionado. Incluso muchos animales han desarrollado la capacidad de hablar: hay mariposas diminutas que pueden hablar y usar herramientas, y monstruos gigantescos sin el más mínimo raciocinio. Los chuches, por ejemplo, son una raza creada a partir de otros materiales (¡sobre todo montones de azúcar!) y ahora forman una gran civilización.

Se incluyen valores de juego para un personaje genérico de cada tipo. Excepto en casos de seres que deberían ser poderosos, como los dragones, se ha tratado a estas criaturas como masillas, con un único atributo y todo lo que conlleva (ver página 16). En el texto de descripción insinuamos cómo podría ser un personaje secundario o principal de este tipo por si quieres añadir más atributos y proezas a un nievegolem particular, por ejemplo.

Achucho hombres

TOZUDO	4
• PROEZAS • • MALDICIÓN (CONVERTIRSE EN ACHUCHOHOMBRE)	
• TAMAÑO • MEDIANO	
• SALUD • ♡	

Esta variante de hombres lobo se caracteriza por querer abrazar a la peña. Parecen licántropos normales, pues tienen cuerpos bípedos peludos, y cabeza y cola lobunas. Sin embargo, sus zarpas tienen forma de corazón, lo que les permite dar achuchones de forma más eficiente. Todas las noches, los achucho hombres salen dispuestos a saciar su sed de achuchar.

Un achucho hombre asalta por las noches a cualquier incauto que encuentre por la calle. Si no, entrará en casas ajenas para abrazar por sorpresa a todo quisqui en sus camas. Tiene la inteligencia suficiente para convencer a las víctimas que no puede atrapar, diciéndoles que solo les dará un achuchón pequeñito y que nadie lo sabrá.

Si un achucho hombre alfa abraza a su víctima una noche de luna llena, esta se convierte en un achucho hombre beta. Aunque teóricamente no hay cura para este mal, se dice que un achuchón bestial entre un alfa y su vástago puede romper la maldición.

Caballeros salchicha

CACHAS	3
• PROEZAS • • INMUNE (VENENO DE ESCORPIÓN)	
• TAMAÑO • DIMINUTO	
• SALUD • —	

Estas pequeñas salchichas con bracitos y piernas son los servidores de la princesa Salchicha. Tienen el tamaño y el color de una salchicha normal y su cara y sus orejas recuerdan a las de los perros salchicha. Suelen llevar un yelmo o diversas partes de armadura, y también armas variadas, como diminutas espadas, mazas o escudos. Son joviales y alegres, siempre están dispuestos a reír y a disfrutar con la mera compañía de sus congéneres (normalmente chapoteando en el barro).

Sin embargo, son lentos, cobardes y un poco… tontos de capirote. Su única habilidad física extraordinaria es que son inmunes al veneno. Como caballeros combatientes dejan mucho que desear. Es normal que se envíe un grupo de caballeros salchicha para rescatar a otro grupo de caballeros salchicha, que probablemente también se envió para lo mismo.

Chuches

CACHAS	3
• PROEZAS •	
• PÁNICO EXPLOSIVO	
• TAMAÑO • MEDIANO	
• SALUD • ♥	

Los habitantes de Chuchelandia son alegres y despreocupados, y están hechos de azúcar. Y son dulces, claro. Necesitan cariñitos y cosas dulces porque son muy miedosos: cuando algo les da miedo, flipan, y si flipan demasiado... ¡explotan! Por eso es muy recomendable mantener tranquilos y confiados a estas criaturas. Pueden ser todo tipo de dulces: tartas, helados, galletas de jengibre, frutas escarchadas o magdalenas. Don Profiterol, Chocofresa o el Mayordomo Menta son algunos ejemplos de chuches.

Una ventaja de su cuerpo azucarado es que muchas de las enfermedades o lesiones que puedan sufrir se curan con más azúcar. Además, se pueden clonar fácilmente, así que si un chuche muere, se puede conseguir una copia de laboratorio. La Princesa Chicle ha estado explorando otras opciones, como un suero que permita resucitarlos, pero aún no ha tenido demasiado éxito…

Por supuesto, el libre albedrío del que disfrutan los chuches hace que algunos se comporten de forma extraordinaria y en Chuchelandia también hay delincuentes, malas personas, locos de atar y peña chunga. Es de suponer que esa variedad es buena y necesaria para que un reino sea próspero y avance. Pero, por si acaso, la Princesa Chicle siempre tiene alguna mazmorra libre en palacio. Pero solo por si acaso, ¿eh?

Chum Glubs

TOZUDO	4	CACHAS	3
• PROEZAS •		• PROEZAS •	
• ATERRORIZAR • VOLAR		• REGENERACIÓN (EXCEPTO DAÑO POR FUEGO)	
• TAMAÑO • MEDIANO		• SALUD • ♥♥♥♥	

Los Chum Glubs tienen la inocente apariencia de flotadores hinchables con formas de animalitos muy monos: pulpos, patos, gusanos o delfines flotan a la deriva en las aguas de las profundidades subterráneas cerca de Guaputopía (página 187). Cuando se les provoca (desde intentar pinchar un flotador hasta acercarse a sus lugares de reunión), la verdadera esencia de los Chum Glubs sale de su pellejo inflable y se convierten en horribles seres voladores.

Tienen un cuerpo bulboso y negro, y atacan con unos dientes descomunales y unas extremidades alargadas. Incluso pueden juntarse entre ellos y formar un ser monstruoso con una docena de bocas con colmillos y muchísimas extremidades acabadas en garras, de las que cuelgan los flotadores de goma.

Aunque se pueden vencer momentáneamente en combate, la única forma de derrotarlos de forma definitiva es con fuego. La luz del fuego hace que los Chum Glubs estallen y desaparezcan, dejando únicamente la goma rota de su piel externa.

Criaturas tóxicas

Son seres tóxicos de otra época que vomitan líquido corrosivo capaz de fundir los metales. No está claro si son los habitantes originales de las ciudades, sus descendientes mutados o criaturas evolucionadas a partir del entorno radiactivo. Su aspecto es vagamente humanoide, al menos muchos de ellos tienen dos brazos y dos extremidades inferiores con las que andan erguidos.

Sin embargo, existen criaturas tóxicas de distintos tamaños y formas, a veces con más o menos extremidades o con protuberancias extra por todo el cuerpo. Algunas tienen una cabeza al final de un cuello largo, otras tienen la cara directamente en el torso y su color varía entre tonos desagradables: amarillentos, grises, verdosos o marrones. Tienen en común el ácido verde brillante que sale de lo que parecen cuencas oculares y orificios bucales. Se mueven con torpeza y son atraídas por el sonido, por lo que se sospecha que son ciegas. No son inteligentes, sino criaturas instintivas como los zombis. Atacan en grupos y no está claro si lo hacen únicamente por hambre o también por odio a las criaturas vivas. Lo que pocos saben es que si estos seres tóxicos muerden a otra criatura, pero no la devoran completamente, esta se transformará en uno de ellos.

Cristalinos

Los habitantes de la Dimensión de Cristal son humanoides con el cuerpo de cristal azulado, aristas y caras planas por todas partes. Sus caras no tienen rasgos reconocibles, aunque se pueden distinguir porque sus configuraciones siempre son distintas. Los cristalinos son guardias y van armados con largos trozos de cristal azul que emiten rayos de energía «cristalizante» que convierte un poco más en cristal su cuerpo cada vez que la descargan. Cuando capturan a un intruso, los cristalinos los encierran en esferas de cristal.

A pesar de su aspecto frío y rígido, los cristalinos tienen una forma de hablar muy coloquial. Usan expresiones como: «pírate», «tíos», «menda», «nen», «daos aire» o la desagradable «plantar un pino de cristal».

Demonios de la Nochesfera

Las criaturas que pueblan esta demoníaca dimensión son, por definición, demonios. Hay una gran variedad de demonios: unos son el equivalente de los animales y seres irracionales de Ooo, mientras que otros se pueden comparar con las especies inteligentes. Sus características físicas son muy variadas: múltiples miembros, varias cabezas o muchos pares de ojos, tamaños diminutos o enormes, alas, cuernos y todo tipo de tonos rojizos o marrones en la piel. Ah,

y de los orificios de su cuerpo salen plátanos…

Los demonios guardianes de las celdas de la Nochesfera suelen ser criaturas bípedas con membranas bajo los brazos que pueden usar para volar. Tienen la piel roja y cornamentas, van armados con cimitarras y se aseguran de que los prisioneros no escapen de sus celdas. Aunque de poco sirve escapar de ellos, ya que cuando un reo huye de las celdas sigue estando en una dimensión que nunca es agradable…

Dragones

Los dragones del País de Ooo son distintos a los de las leyendas de antes de la Guerra del Champiñón, aunque, al igual que los de las historias, son criaturas enormes de distintos colores que surcan el cielo, devoran a los incautos que se ponen a tiro y muchos de ellos también escupen fuego.

Los dragones de Ooo son criaturas alargadas que recuerdan vagamente a un pez de dientes afilados. Debajo de la cabeza le brotan dos brazos delgados, y en los laterales del cuerpo tienen dos o tres sacos membranosos translúcidos. En la tripa tienen múltiples hileras de mamas como las de los animales mamíferos. Parece que pueden volar gracias a dos alas que surgen del área dorsal y su cola se bifurca en lo que parecen dos piernecitas vestigiales. Otra cosa llamativa de los dragones es que tienen un culo parecido al de los babuinos. A pesar de lo raritos que son a la vista, los dragones son criaturas temibles y poderosas, así que más vale tener a un héroe cerca si te encuentras con uno.

Duendes

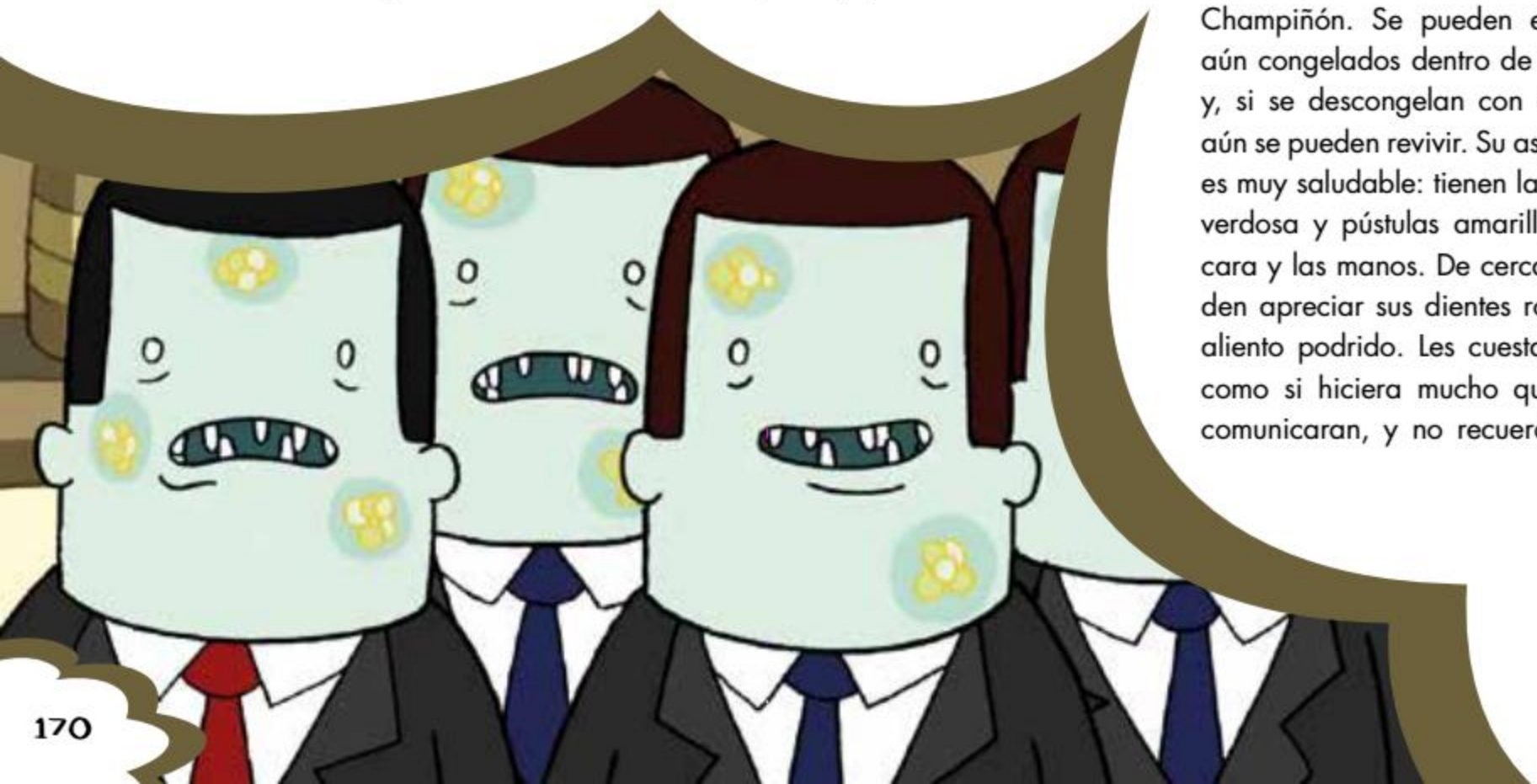
Los duendes son unos humanoides con orejas largas y puntiagudas. Nacen en pozos de barro hirviente, ya con su forma de adulto y con la capacidad de hablar. Aunque puede haber duendes chatos, muchos tienen la nariz larga y afilada. Su altura puede variar entre la de un niño y la de un hombre muy alto, y sus pieles abarcan buena parte de la gama de los marrones y los verdes. Suelen ir desharrapados, con ropas viejas y remendadas o con pieles. Van descalzos y llevan gorros improvisados a partir de balones cortados y latas vacías.

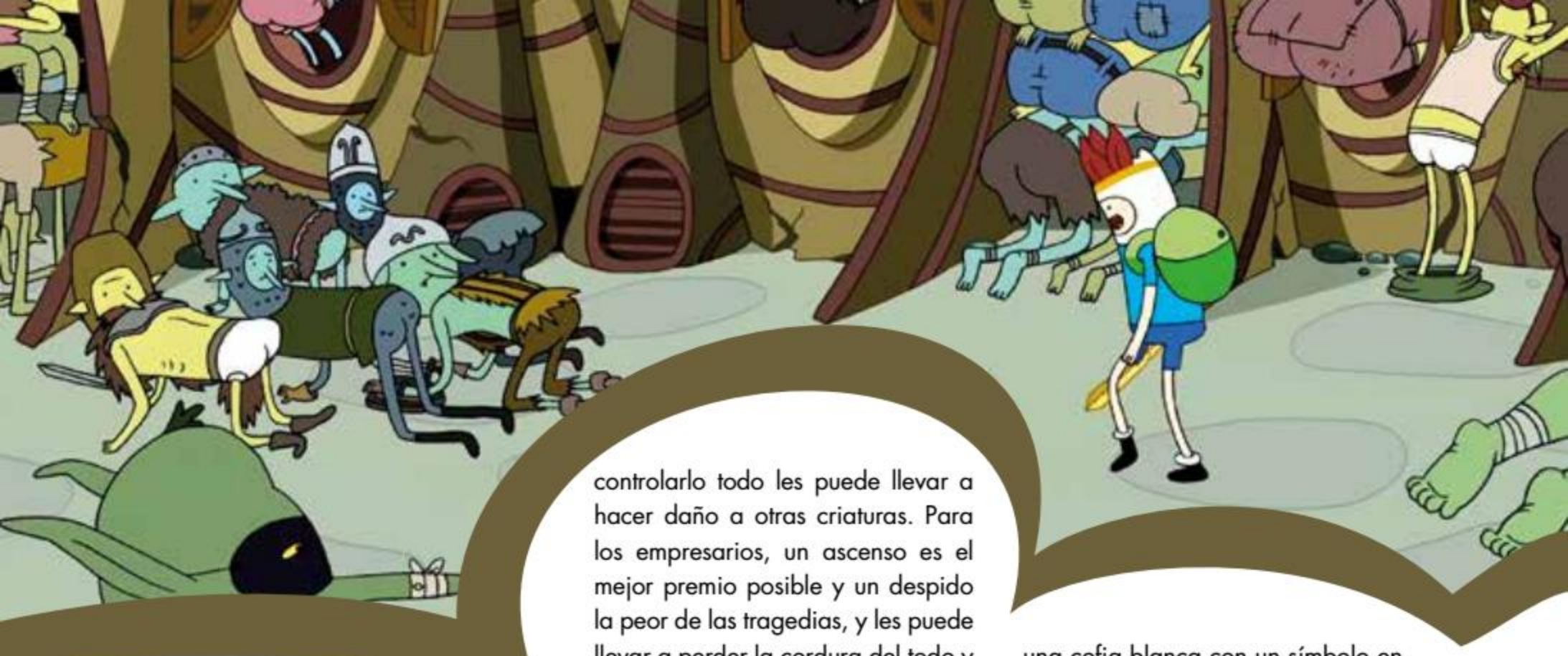
Xergiok es el rey del Reino de los Duendes y tiene la costumbre de zurrarles en el culo. Podría parecer que liberarlos del yugo de Xergiok sería una buena idea, pero cuando los duendes no temen a su rey, tienden a iniciar disturbios que convierten la ciudad de los duendes en un caos. Por eso, los duendes necesitan en todo momento un rey que lleve la corona de hojas marrones y les imponga un orden violento.

Sin embargo, ser el rey de los duendes no es tan fácil, pues debe respetar las seiscientas veintitrés reglas reales. Aunque Gummy, el Jefe Real de los Duendes, siempre está presente para recordad cuáles son, cumplirlas no es nada sencillo. Algunas reglas reales prohíben que el rey luche, que se lave los dientes él mismo o que mastique su propia comida. Si se rompen las normas, el rey debe atizar a sus siervos más cercanos.

Empresarios

Los empresarios son, con toda probabilidad, un vestigio de la época anterior a la Gran Guerra del Champiñón. Se pueden encontrar aún congelados dentro de icebergs y, si se descongelan con cuidado, aún se pueden revivir. Su aspecto no es muy saludable: tienen la piel gris verdosa y pústulas amarillas en la cara y las manos. De cerca se pueden apreciar sus dientes rotos y su aliento podrido. Les cuesta hablar, como si hiciera mucho que no se comunicaran, y no recuerdan cuál





fue su vida antes de quedar congelados. Los empresarios tienen un aspecto muy uniforme, ya que todos tienen el pelo cortado escrupulosamente y llevan un traje gris con chaqueta y corbata. Algunos llevan maletines de piel o teléfonos móviles. Si este era el aspecto de la gente antes de la Gran Guerra, ¡tuvo que ser un periodo muy aburrido!

Son adictos al trabajo y necesitan trabajar y que una empresa (¡cualquier empresa!) les contrate. Los empresarios tomarán notas mientras beben café para optimizar cualquier tarea que se les ofrezca, aceptarán y ejecutarán de forma sobresaliente cualquier trabajo, desde abrillantar zapatos hasta luchar con hachas y espadas contra monstruos. Si es necesario, usarán tecnología antigua y construirán los artefactos más asombrosos para acabar una tarea.

Aunque cuando alguien los contrata son solícitos y se anticipan a los deseos de su empleador, su obsesión por trabajar y mejorar la calidad del servicio les hace ser muy controladores. Cuando trabajan son implacables, y se opondrán por todos los medios a cualquiera que pretenda parar sus planes. Su obsesión por controlarlo todo les puede llevar a hacer daño a otras criaturas. Para los empresarios, un ascenso es el mejor premio posible y un despido la peor de las tragedias, y les puede llevar a perder la cordura del todo y a entrar en una furia asesina.

Enfermeras payaso

Una de las formas de recibir atención sanitaria en Ooo es contratar los servicios de las enfermeras payaso. Sus atentos cuidados se combinan con música de organillo, monociclos, globos de colores y pompas de jabón infladas mediante, ejem, pedos. Estas variopintas asistentes llevan una cofia blanca con un símbolo en forma de corazón rojo para indicar su rango. Por lo demás, cada una viste de forma distinta, y cubren sus caras con diferentes maquillajes de payaso: coloretes, narices rojas y pelucas coloridas.

Para ellas, la «terapia amor» es la única forma de curar el «pupu» de sus pacientes. Esto incluye dar achuchoncitos y besitos en las partes doloridas o vendadas del herido. A veces estos mimos son forzados, ya que cuando las enfermeras payaso aceptan un contrato, no paran hasta que creen que han terminado su trabajo. Entre nosotros, parece que estas enfermeras no han recibido formación médica en su vida.

Esqueletos

CACHAS 3
• PROEZAS • • INCANSABLE
• TAMAÑO • MEDIANO
• SALUD • ♥

Los esqueletos de los muertos habitan en una gigantesca necrópolis: el Inframundo de la Tierra de los Muertos (página 191). Van vestidos con los restos andrajosos de la ropa que llevaron en vida y esperan con paciencia infinita la llegada de seres vivos, a los que intentarán arrancar la carne para comérsela. Son incansables y, como ya están muertos, es muy difícil derrotarlos, aunque les arranques un miembro, o incluso la cabeza, podrán recomponerse a sí mismos y volver a juntar sus pedazos. Arañarán y morderán a cualquier ser vivo hasta consumirlo.

Fantasmas

TOZUDO 4	FAROLERO 3
• PROEZAS • • ATERRORIZAR • INVISIBILIDAD	• PROEZAS • • INCORPÓREO • FLOTAR
• TAMAÑO • MEDIANO	• SALUD • ♥♥♥♥

A veces, la energía de un ser vivo al morir se queda atrapada en una forma ectoplasmática, o como la gente llana lo suele llamar, un fantasma. La forma concreta de un fantasma depende de cómo era el ser en vida, por lo que puede ser antropomorfa, tener muchos miembros o ninguno, o cualquier otra configuración. Lo que tienen en común es que flotan en el aire, tienen una consistencia translúcida y un color azulado. Además, pueden hacerse invisibles. Aunque la personalidad de cada fantasma también depende de cómo fuera cuando estaba vivo, el ectoplasma suele desarrollar algo de mala intención. En casos extremos, pueden llevar a los seres vivos a trampas mortales ¡o incluso a sorberles las tripas por el cerebro! Wendy, Booboo y Georgy, los miembros de la antigua banda de música de Marceline, son ejemplos de fantasmas con mala idea.

Otros fantasmas rondan sus tumbas simplemente asustando a los vivos que se acercan a los cementerios. Son incapaces de liberar su energía hasta resolver algún asunto inacabado y vagan sin memoria de su vida anterior hasta que alguien les ayuda a trascender. Las buenas personas pueden resolver sus casos si eran víctimas de asesinato o de alguna traición, y liberar al fantasma tras contarles lo que realmente ocurrió.

Gnomos

APAÑADO	4
• PROEZAS •	
• INVENTOR RÁPIDO	
• TAMAÑO • PEQUEÑO	
• SALUD •	—

La gente pequeña que habita en las profundidades de Masallaverso (página 188) se hacen llamar a sí mismos gnomos. Son criaturas enanas, aunque a veces se suben a hombros unos sobre otros y se visten con ropas grandes para pasar desapercibidos en la superficie de Ooo. Tienen la piel verde y una barba amarillenta sin bigote. Suelen vestir de gris y llevar un capirote azul en la cabeza. Su líder es el Maestro de los Gnomos, un gnomo de mayor edad y barba blanca, que se distingue de sus súbditos por llevar ropa roja y un gorro puntiagudo a juego.

Aunque casi siempre sonríen y parecen criaturas afables, aplican su habilidad diseñando artefactos para su propio beneficio. Suelen tramar planes para tomar la superficie y no dudarán en secuestrar, mentir o robar para conseguirlo. Cuando se trata de azuzar a sus prisioneros para que se muevan, los gnomos usan bastones eléctricos que no provocan lesiones pero sí daño.

Guardianes de Hielo

CACHAS	5
• PROEZAS •	
• ARMAS NATURALES • BRUTO • TOQUE MÁGICO (HIELO)	
• TAMAÑO • GRANDE	
• SALUD •	♡♡

Aunque se pueden encontrar en otros lugares de Ooo, la guarida del Rey Hielo tiene algunos niveles protegidos por enormes estatuas de hielo. Cobran vida cuando hay intrusos, bien para atacarlos o bien para dar la alarma. Pueden adoptar formas diversas, aunque son comunes las que recuerdan a animales (sapos o toros, por ejemplo). Algunos incluso pueden llevar armas incorporadas, como Hielopie, el ciempiés gigante del Rey Hielo.

Guardianes de Fuego

TOZUDO	4
• PROEZAS •	
• ELEMENTAL (DE FUEGO)	
• TAMAÑO • MEDIANO	
• SALUD •	♡

Estas imponentes figuras custodian las puertas de entrada y otros lugares estratégicos del palacio del Rey Llama. Son criaturas humanoides de color negro como el carbón, con las piernas y los antebrazos de color rojo. A través de su corteza negra pueden verse grietas rojas que denotan su naturaleza de fuego. Sus ojos rojos son lo único que se distingue a través de un visor facial, y en la cabeza tienen lo que parecen siete candelabros encendidos. Los Guardianes de Fuego van armados con un largo bastón encendido como una antorcha en el extremo superior.

Guardianes de la Promesa por la Corona

TOZUDO 5	ESPABILADO 4
• PROEZAS • • IMBATIBLE • LANZAR RAYOS (FUEGO Y LÁSER)	• PROEZAS • • AUTODIDACTA • SENTIR EL MAL
• TAMAÑO • GIGANTE	• SALUD • ♥♥♥♥♥♥

Estos dos colosos de Chuchelandia solo se activan en caso de imperiosa necesidad, como cuando atacan la ciudad o cuando alguien rompe una Promesa por la Corona. Cada uno tiene el aspecto de una enorme máquina expendedora de bolas de chicle, con una cabeza esférica de cristal y un cucurucho de helado como sombrero. Normalmente permanecen inmóviles, sentados cada uno a un lado de la muralla de palacio, y sosteniendo un pompero, ya sabes, para hacer pompas de jabón.

Cuando alguien rompe una Promesa por la Corona lo someten a un juicio de fuego, que consiste en lanzar fuego por la boca sobre el rompepromesas. Sin embargo, se sabe que en alguna ocasión han cambiado la pena por una prueba de matemáticas. Si el condenado falla, se le aplica la pena de muerte. Si su respuesta es correcta, los Guardianes Chicle se retiran a sus puestos originales.

Hadas malignas

TOZUDO 4
• PROEZAS • • MAGO (ESCUELA MENTAL) • VOLAR
• TAMAÑO • MEDIANO
• SALUD • ♥

Son criaturas pequeñas y malvadas que lanzan rayos con ánimo de matar por el mero placer de hacerlo. Por alguna razón malsana, les gusta destruir viejas. Vuelan gracias a unas alas de insecto que les crecen en la espalda y llevan trajes de un color llamativo y un sombrero puntiagudo a juego. En ocasiones se les llama duendes.

A veces fingen estar en peligro, y gritan y piden auxilio con sus agudas voces. Cuando alguien viene a ayudarlas, en lugar de agradecérselo, atacan a su salvador y lo amenazan con frases del estilo de «¡Cuando digas "no", destruiremos a una vieja!». Se pueden encontrar en el monte Cragdor, y hay quien dice que son parte de las pruebas preparadas para llegar hasta el Enchiridión. Esa tesis tiene bastante sentido porque, ¿si no de dónde iban a sacar tantas viejas para destruir?

Hihombres

Los hihombres viven ocultos de la superficie. Son una tribu de humanoides vestidos con pieles y gorros que parecen animales: osos, conejos, cocodrilos, caballos o gatos. Estos seres de piel rosada y pelo en la cabeza parecen humanos, pero como poco, son una tribu mutante. Cuando se quitan los gorros, se ve que tienen branquias y aletas.

No conocen la luz del sol ni cosas habituales como la hierba, aunque pueden acostumbrarse rápidamente. Tienen un lenguaje primitivo que les permite comunicarse únicamente entre ellos, pero pueden aprender otros idiomas. Su vida les ha llevado a ocultarse y huir de todo, por lo que son huidizos y tienen miedo de casi todo. Pero si se les enseña poco a poco, pueden volverse confiados y valientes, y demostrar su fuerza.

Limonianos

Cuando la Princesa Chicle dejó sin querer su fórmula para crear nuevas chuches al alcance de los condes Limoncio, estos decidieron crear más familia para poblar la ciudad de los limoncios a partir de la comida que la princesa les había enviado. El resultado fue una población de extraños limonianos hambrientos sin nada que comer. Al no tener la más mínima noción de diseño de seres vivos, el producto de la experimentación de los condes Limoncio es bastante defectuoso.

Hay limonianos altos, bajos, gordos o flacos, y parece que la variabilidad es muy amplia, pero todos tienen la cabeza con forma de limón y otras características del Conde Limoncio. Están basados en la genética de los condes, así que tienen algunas de sus carencias. Por lo general, son criaturas inquietantes que parecen estar incómodas en todas partes, les faltan habilidades sociales y tienen un comportamiento extravagante. Hasta los animales tienen el aspecto amarillento y con acabado limonero.

Lobos de fuego

También se les llama fuegolobos. Se comportan como lobos normales: viajan en manadas, protegen a sus crías y cazan en grupo. La diferencia fundamental es que los cuerpos de los lobos de fuego están a altísimas temperaturas, y pueden prender fuego a materiales combustibles como la madera. Su pelaje es negro y parece que tiene grietas de lava encendida. Su interior incandescente puede verse a través de sus ojos amarillos de pupilas rojas, o cuando abren la boca. Cada pocos minutos, el cuerpo de un lobo de fuego estalla en una llamarada que desaparece casi inmediatamente. Aunque pudieran domarse, no son la mejor opción como mascota, a no ser que seas un ser de fuego.

Magos

En un mundo de prodigios como el nuestro, donde las dimensiones se conectan y las leyes de la física pueden sufrir variaciones, hay individuos que se hacen llamar a sí mismos «magos». Según la Princesa Chicle, la magia son principios científicos mezclados con «tachanes» místicos. Lo que es indudable es que algunos de estos llamados magos tienen capacidades asombrosas y poderosas.

Como sucede con el resto de criaturas inteligentes, pueden encontrarse magos de toda especie y condición: altos, bajos, con aspecto humanoide o amorfos. Los hay bondadosos y los hay malignos, así que el peligro de encontrarse a un mago dependerá de cada individuo. Las capacidades (o «hechizos») que puede tener un mago también son muy variadas. Volar, convertir gente en gatitos, lanzar llamaradas o rayos, controlar el frío o las piedras, teletransportarse o abrir agujeros de gusano son solamente algunos ejemplos de las hazañas que un mago puede conseguir.

Los magos son muy sensibles a las perturbaciones sobrenaturales. Muchos pueden ver con lo que se llama «ojos de mago» y detectar presencias invisibles y otras emanaciones de energía. Sin embargo, no todo lo que ven con los ojos chungos de los magos es real, a veces se tienen que comer cosas muy locas, como visiones de monstruos imposibles, figuras espectrales y energías absurdas.

En alguna ocasión, el premio por ganar este torneo ha sido un beso mío. ¡Y la gente participa encantada! Qué raros son, ¿verdad?

• LUCHA DE MAGOS •

El Megamago (página 152) es el maestro de ceremonias de la Lucha de Magos: una competición entre magos que se celebra periódicamente en un estadio antiguo. Se permiten solamente hechizos de las ocho escuelas de magia, y las armas y la ciencia de los tecnomagos están prohibidas. La lucha es a muerte, aunque la verdad es que casi nunca muere nadie. Si un mago se retira, el Megamago lo convierte en un gato. Aunque el maestro de ceremonias es también el árbitro de la competición, es muy probable que se distraiga jugando con su gatito, por lo que los participantes pueden hacer trampas sin que nadie los descalifique.

Nievegolems

Los golems de nieve se pueden encontrar donde la nieve es permanente. Están hechos de nieve, salvo por dos pequeños ojos negros, y son altos y de miembros delgados. A veces pueden perder la consistencia y algún miembro, como cuando reciben golpes o se exponen a altas temperaturas. Sin embargo, dada su naturaleza pueden recomponerse si hay nieve cerca y la temperatura es suficientemente baja.

Estos gigantones bondadosos viven en refugios que ellos mismos construyen con nieve, hielo y madera, aunque también aprovechan viejos edificios abandonados. Su rutina diaria es muy similar a la que uno podría esperar en otras criaturas: levantarse, desayunar bellotas y peras, ir a por provisiones cuando es necesario... Son criaturas de gran corazón que están dispuestas a ayudar a los demás, y son muy comunicativas aunque no parecen tener el don del habla. Solo usan la violencia para defenderse, pero cuando lo hacen son fuertes y resistentes.

Oígloples

Son gigantes salvajes y musculosos que tienen una gran oreja en lugar de la cabeza. Van semidesnudos, y sus ropas son pieles de animal y trozos de madera con los que se tapan las vergüenzas. Usan barriles como brazales y gruesos maderos como garrotes. Los oíglopes son criaturas muy fuertes e imponentes desde su gran altura, pero vulnerables a los sonidos fuertes. Un líder fuerte puede reunir un ejército de estos gigantes y conquistar territorios, siempre que se acuerde de poner tapones para los oídos a todos sus guerreros.

Osos fiesteros

Donde haya fiesta, se pueden encontrar osos fiesteros. Cualquier lugar les parece razonable para montar una buena *rave,* sea el interior de un gran tronco en el bosque o, como ya ha ocurrido alguna vez, el estómago de un monstruo gigante. Pueden bailar sin parar durante horas (¡o días!), y es muy difícil conseguir que abandonen una fiesta mientras suene música marchosa.

Mi tortilla ha palmao,
mi pizza ha palmao,
mi pastel ha palmao.

Mi salchicha ha palmao,
mi hamburguesa
ha palmao,
mi batido ha palmao.

Mis comidas preferidas,
todas fallecidas,
no se reproducen,
las comeré,
y en residuos
las transformaré.

Lloraremos en su
tumba, como no
lloramos nunca.

Cuando añoras
tu comida,
es triste la vida.

Son unos osos pequeños que andan y bailan a dos patas. Son regordetes y recuerdan a un oso de peluche. Tienen unos ojos grandes con pestañas largas. En su panza tienen dibujados motivos variados: lapiceros, corazones, estrellas, calaveras... ¡cualquier cosa!

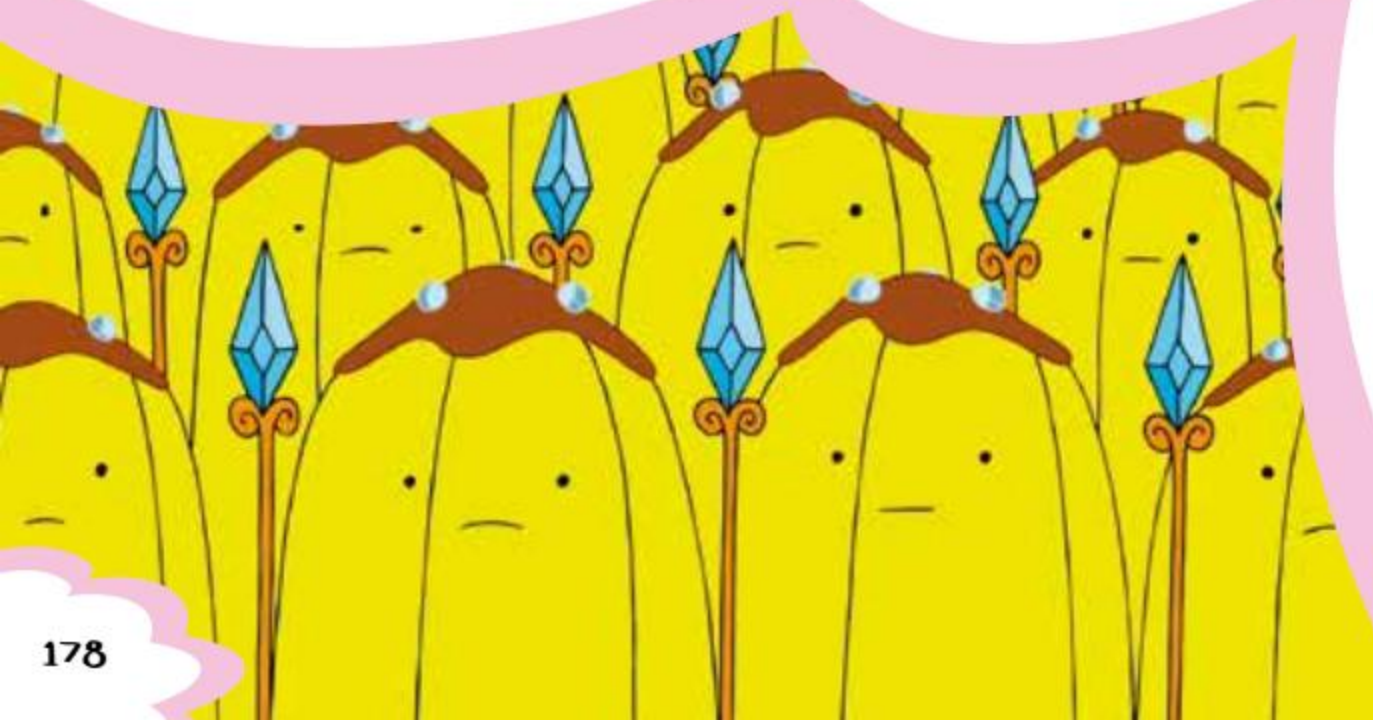
A pesar de su adorable aspecto de osito pequeño con cara afable, los osos fiesteros también saben pelear en las fiestas. Pueden ser muy marrulleros, sobre todo si alguien intenta ligotear con sus parejas en pleno baile. En su afán de seguir la fiesta pueden meterse en cualquier sitio peligroso, será muy difícil convencerles de que están haciendo algo mal mientras se lo sigan pasando bien. La única forma de conseguir que los osos fiesteros abandonen la marchuqui es cortándoles el rollo, por ejemplo, cantando una canción deprimente en el karaoke.

Polis Banana

Para proteger la ley y el orden en Chuchelandia, la Princesa Chicle creó unas chuches especialmente diseñadas para la acción: los polis banana. Sirven como guardias de palacio y también realizan tareas policiales. Están especializados en hacer guardia y en «banana vigilar». Se los reconoce rápidamente por su aguerrida e imponente figura. Tienen la apariencia de media banana con chocolate fundido y toppings de cristal a modo de sombrero. Sus piernas son palitos de helado.

Cuando acuden a una emergencia, los polis banana suelen correr agitando los brazos, mientras exclaman al unísono: «¡Uiiii-oooo, uiii-ii-oooo!». Como parte de su equipo cuando están de servicio, llevan lanzas doradas que acaban en una gema con forma de diamante. Cuando persiguen a alguien usan un lazo de regaliz aprisionador para atrapar a los malhechores y cuando cargan contra el enemigo van montados en unas criaturas bípedas de color rosa y con zapatos de tacón. Una de sus estrategias para defender una posición consiste en tumbarse formando una barricada tras la que se protegen el resto de sus compañeros.

Poli Banana Uno o Poli Banana Tres son nombres habituales para un poli



banana. Lo malo de los polis banana es que se distraen con tanta facilidad como el resto de los chuches y a veces son un poco incompetentes. Pero, aunque no sean los chuches más brillantes del reino, son totalmente fieles a la corona y harán cumplir la ley de Chuchelandia.

Princesas

Aunque no se trata realmente de una especie o raza, queremos dedicar un espacio a las princesas que pueblan Ooo. Al igual que la Princesa Chicle gobierna en Chuchelandia, hay otras princesas que son soberanas de distintas partes de Ooo o incluso más allá. Quizá no tengan el mismo interés que Chicle por expandir sus reinos, pero todas son queridas en sus territorios. Algunos reinos pueden ser diminutos, como el de la Princesa Salchicha (página 158), mientras que otros ni siquiera pertenecen al mundo de Ooo, como los dominios de la Princesa del Espacio Bultos (página 155).

Las propias princesas son de lo más variopintas. Las hay llamativas y fuertes como la Princesa Músculos, pero también pequeñas y cuquis como la princesa Frambuesa (página 157), la Princesa Lodo o la Princesa Anillo de Compromiso. Algunas llevan una vida muy sencilla, por ejemplo, la Princesa Tortuga (página 158) es la bibliotecaria. Otras llevan una vida placentera, como la Princesa Desayunos y la Princesa Tostada, que se tumban cómodamente en su cama en cuanto tienen ocasión. Otras tienen una vida eterna, como la Princesa Fantasma, que vaga sin poder recordar la lucha final con su amado Clarence y que le costó la vida. Otras, como Chicle, piensan en dirigir un reino según sus designios, camino que también parece que va a seguir la Princesa Llama (página 156). Algunas ni siquiera son princesas, como la Princesa Galleta (página 157) o la Doctora Princesa.

Por supuesto, esto son solo algunas de ellas, pero no acabaríamos nunca si hubiera que enumerarlas a todas. Aunque su aspecto es muy diverso, casi todas llevan una tiara o corona que indica su cargo. Incluso la Princesa Embrión lleva una dentro de su saquito amniótico flotante. Por alguna razón, a las princesas les gustan mucho los aventureros y los héroes. Eso explica por qué tipos de acción como Finn el humano tienen tanto éxito con ellas.

Unicornios

Los unicornios, también llamados a veces lluviacornios, son estilizadas criaturas de cuerpo flexible y rayado con los colores del arcoíris. Su tamaño puede variar según el individuo, desde el de una persona hasta el de una serpiente de varios metros. Además, tienen cierta capacidad de estirarse y encogerse. En la frente tienen un único cuerno, y tienen una crin y una cola parecidas a la de los caballos, pero al contrario que los caballos, los unicornios son omnívoros (¡incluso han llegado a comerse personas vivas!).

Flotan y vuelan a voluntad, pueden atravesar paredes e incluso absorber cuerpos dentro del suyo. También tienen la capacidad de cambiar el color de los objetos mediante un rayo multicolor que proyecta su cuerno, cosa que hacen por diversión. Incluso se entretienen compitiendo para ver quién es capaz de crear la mejor paleta de color (uno de ellos tiene un nombre que suena como «cabaladabamba» seguido de una pedorreta).

Algunos unicornios viven en la Dimensión de Cristal. Por ejemplo, se sabe que Ethel y Bob, los padres de Lady Arcoiris (página 148), viajan desde allí hasta Ooo cuando quieren visitar a su hija.

DIVINIDADES Y SERES CÓSMICOS

Las maravillas que podemos encontrar en el País de Ooo no son solo fenómenos asociados a lugares y dimensiones. Estas criaturas tienen casi siempre alguna labor concreta que les limita, o tienen una afinidad con nuestra realidad tal y como la conocemos. Si no, serían capaces de destruir o controlar el mundo a su antojo. No vamos a ofrecer valores de juego para estos seres: son sencillamente demasiado poderosos. Si los personajes se encuentran con ellos, considera que estos seres son capaces de hacer todo lo que les plazca, pero siempre estarán limitados por su propia naturaleza y su papel en el orden cósmico.

Búho Cósmico

Es difícil saber cuál es el papel del Búho Cósmico en el orden del universo, pero su aparición en los sueños de la gente está muy relacionada con presagios y profecías. También recibe el nombre de Lechuza Cósmica y no se sabe si de algún modo es responsable de la gran cantidad de apariciones oníricas que se materializan en el mundo real. Además, según fuentes fidedignas, se le ha visto en compañía de otros seres cósmicos como el propio Prismo.

Dios Fiestas

Esta divinidad es una cabeza gigante de lobo que vuela. Lleva una gorra deportiva ladeada. Puede lanzar rayos amarillos de energía por las fauces y puede dividirse en muchas cabezas pequeñas idénticas. Como él siempre dice: su divinidad es un pasote y no le gusta que se metan en sus *business*.

Concede deseos a aquellos que se ganan su favor por ser un «flipe festero». Pero hay un truco: para conceder el deseo, el Dios Fiestas tiene que cargar al que pide el deseo con la energía de mil demonios festeros. Este subidón de energía le hará hablar a gritos y bailar, y sus ojos se convertirán en estrellas brillantes que cambian de color. Este efecto solo durará unos segundos, ¡pero qué fiesta!

Muerte

La Muerte es la soberana de la Tierra de los Muertos y la señora del Inframundo (página 191). Vive en un castillo blanco y luminoso, y disfruta de rastrillar su jardín zen de arena blanca que está rodeado por las aguas del Río del Olvido. Es una figura delgada, y lleva un sencillo traje blanco de tonos huesos y ceniza. También lleva un sombrero alto, un zurrón y unas botas marrones. Su cráneo es alargado como la calavera de un caballo.

La Muerte puede atrapar personas creando un cubo de energía con solo mover un dedo. Si quiere, con el beso de la muerte puede devolver la memoria a los que la perdieron por beber agua del Río del Olvido. Por las cuencas de

sus ojos puede lanzar llamas para incinerar cosas, o rayos rosáceos para teletransportar personas hasta el País de Ooo. También es capaz de devolver el alma a un muerto para que vuelva a la vida. No se puede tocar a la Muerte por medios normales porque puede hacerse intangible, así que es inmune a los ataques físicos.

Para conseguir algo de la Muerte uno puede, por ejemplo, vencerla en una batalla musical, pero hay que tener en cuenta que la Muerte es experta tocando la batería doble y cantando algo que solo se puede denominar como *death metal*. Perder la batalla musical significa perder la vida. La Muerte es estricta e implacable, aunque a veces puede hacer la vista gorda, sobre todo si vas de parte de un amigo suyo.

Prismo

La entidad que habita y gobierna en el Cuarto Temporal se hace llamar Prismo. Otorga un deseo a cualquier ser que entre en el cubo que es el centro del Multiverso. Sin embargo, quien pida un deseo deberá ser muy específico y tener mucho cuidado con cómo lo formula, ya que Prismo interpretará el deseo con tanta ambigüedad como el lenguaje le permita para encontrar un giro irónico. A pesar de todo es un tipo majo, puede conceder algunos deseos bienintencionados y de pequeña escala sin que eso cuente como el deseo al que el visitante tiene derecho. Si le caes bien, puede que incluso te ayude a formular correctamente el deseo que quieres conseguir.

Prismo se presenta como una sombra rosácea proyectada en el interior amarillo de su Cuarto Temporal. Su silueta es alargada y delgada, y en su perfil siempre aparece proyectada una cabeza de pelo rizado. Sin embargo, la sombra tiene un ojo de color azul.

Prismo suele ver lo que ocurre en el resto de dimensiones invocando su tele de plasma que ocupa toda la pared. Aparte de observar el Multiverso suele dar fiestas con sus colegas deidades, como la Lechuza Cósmica o el Dios Fiestas. Por alguna razón desconocida también prepara pepinillos caseros.

EL PAÍS DE OOO Y OTROS LUGARES

El País de Ooo está compuesto por muchos y diversos lugares, algunos de los cuales mencionaremos a continuación. Se sabe poco de cómo era Ooo antes de la Gran Guerra del Champiñón, pero hay datos que indican que es un planeta al que le falta un buen pedazo. Este inmenso bocado en la superficie no parece algo natural, ya que los cuerpos celestes suelen tener una forma más o menos redondeada. Quizá todo sea consecuencia de la Gran Guerra, que fue capaz de exterminar a todas las civilizaciones antiguas y provocar la creación de una infinidad de nuevas especies en la superficie de lo que hoy conocemos como Ooo.

Además de este planeta, se sabe que hay otros mundos o dimensiones llenos de lugares y seres fascinantes, algunos de los cuales también se comentan en el siguiente listado. Mientras que algunas dimensiones tienen enlaces permanentes entre ellas, otras pueden crear agujeros de gusano o portales mágicos temporales que se abren usando objetos mágicos de gran poder.

EL PAÍS DE OOO

LEYENDA

1: Bosque de Manzanas

Casa de Trompi

2: Malvavisquitos

3: Señor Monte

4: Playa de los Icebergs

5. Portal al Espacio Bultos

6: La Ciudad de los Ladrones

7: El Jardín de la Bruja

8: Río de Basura

9: Casa de Lady Arcoiris

10: Pueblo Casita

11: Isla de la Basura

12: Palacio de la Nuez

13: Pueblo de los Minis

Castillo Limoncio

Los dominios del conde Limoncio están en un territorio montañoso. Un estrecho camino de roca atraviesa un mar de nubes hasta el Castillo Limoncio. Para llegar hasta la entrada principal hay que pasar por angostos puentes de cuerda y maderas. El castillo en sí mismo tiene un aspecto amenazante, con altas murallas y almenas grises. Los torreones y los edificios acaban en cúpulas amarillas con forma de medio limón. El castillo y sus estancias están destartalados y viejos, pero el gusto decadente del conde se deja ver en los adornos: estatuas que representan al propio gobernante, motivos de limones y árboles limoneros. Los propios sirvientes del conde llevan ropajes barrocos y a menudo Limoncio les ordena que hagan labores humillantes. Alrededor del castillo y dentro de las murallas se encuentra también la ciudad de los limoncios, un lugar triste con una población abatida y desnutrida.

Ciudad de los Ladrones

Está construida en el caparazón de una gigantesca tortuga y es un lugar atestado de casas, callejuelas y callejones. Todos sus habitantes son ladrones, pues la maldición de la ciudad hace que cualquiera que entre en ella se vea tentado una y otra vez a robar. Los habitantes de la ciudad pasan su tiempo robándose unos a otros, hasta el punto de que puede resultar imposible saber quién es el legítimo propietario de cada cosa.

En el centro de la ciudad se alza la Torre del Rey de los Ladrones, un lugar abandonado tiempo atrás y que aún alberga un enorme tesoro. La torre está protegida por una barrera mágica que impide que entre cualquiera que haya realizado un robo, por pequeño que sea.

Ciudad de los Magos

A través de una cañada que parece acabar en una pared montañosa, se puede acceder a la Ciudad de los Magos. La ciudad se encuentra detrás del muro, pero solo un mago es capaz de ver a través de él y de entrar si dice la contraseña.

La ciudad está formada por casas de piedra, madera y tejas, y en ella se pueden encontrar todo tipo de hechiceros, brujos y magos de cualquier raza imaginable. Hay comercios que exhiben todo tipo de rarezas e instrumentos extraordinarios. Al mismo tiempo que se ostenta el poder por las calles, los magos intentan darle un toque secreto y exclusivo a todo lo que hacen y escriben en runas y ponen símbolos arcanos en lugar de escribir normal. Dentro de los edificios hay multitud de trastiendas misteriosas, túneles secretos y pasadizos ocultos para proteger las logias de los magos.

Los simbolitos y las iniciaciones son para hacerse los importantes. Yo creo que lo hacen porque casi todos son unos impostores.

Cuarto Temporal

Vivimos en un gran Multiverso del que se conocen unas cuantas dimensiones y los enlaces entre ellas. En el País de Ooo se encuentra en una de estas dimensiones. En el centro del Multiverso se encuentra el Cuarto Temporal: un lugar que está fuera del tiempo y que emite ondas temporales que afectan al resto del Multiverso.

El Cuarto Temporal es un gran cubo amarillo con cuatro aberturas cuadradas que flota en el espacio. Dentro habita Prismo, un ser todopoderoso (página 181). Aparentemente no hay mobiliario, pero las habilidades cósmicas de Prismo le permiten crear cualquier objeto que desee. Mientras alguien permanece dentro del Cuarto, nada de lo que ocurra en cualquier parte del Multiverso puede afectarle, ya que esta dimensión central está más allá del alcance del tiempo.

Desierto de las maravillas

La Princesa Chicle considera que esta planicie desértica puede ser un lugar ideal para que lo colonicen chuches, pero aún tiene que tomar más muestras en nuevas expediciones para averiguar si se puede hacer de forma segura.

En este desierto se pueden encontrar los restos de una ciudad arrasada: edificios derruidos de metal y cristal, puentes partidos por la mitad y tramos semienterrados de autopista, todo bajo un cielo eternamente marrón. La radiación residual hace que no se pueda explorar la zona si no es mediante un vehículo preparado o trajes antirradiación. Aún quedan criaturas tóxicas horriblemente mutadas que supuran ácido y fluidos verdes y radiactivos (página 168).

Dimensión de Cristal

Esta dimensión se la disputaron perros y unicornios, lo que los llevó a unas guerras horribles que duraron miles de años y que aún crean odio y antipatía entre las dos especies. Es un lugar formado por roca cristalina de tonos morados, lilas y rosas y está habitada por unicornios y cristalinos. Se puede acceder a ella gracias a ciertos cristales de roca que pueden abrir un portal a la Dimensión de Cristal.

Cuando Trompi mordió la Manzana de Cristal se quedó atrapada en esta dimensión y llegó a ser su soberana, conocida como Cuarcia, la Reina de Cristal, porque todos los cristalinos se enamoraron de ella.

Dimensión Rota

Recibe este nombre porque en su superficie siempre hay una enorme grieta y es la dimensión donde vive el demonio Kee-Oth (página 148). Tiene el aspecto de una mazmorra y contiene, al menos, un pozo donde los prisioneros son enviados a sufrir y una sala de yoga.

Se puede acceder a ella mediante poderes demoníacos (así es como el propio Kee-Oth viaja hasta su casa) o creando un portal místico. El portal místico se debe crear dentro de un templo subterráneo que descubrió Joshua el perro, luego hay que juntar dos tablillas de piedra y leer la inscripción que hay en ellas: «Kee Oth *zaple myrups pama man cakes*». En ambos casos, la realidad parece fracturarse como un cristal antes de que el viajero atraviese una negra nada y caiga en la Dimensión Rota.

Espacio Bultos

El Espacio Bultos es una dimensión cercana al País de Ooo. Uno de los portales secretos (o no tan secretos, ya que se conocen varios casos de gente «sin bultos» que los ha usado) por el que se puede llegar desde Chuchelandia hasta el Espacio Bultos es una rana que se sube a una seta. Cuando la rana les da permiso a los viajeros, estos son transportados a un extraño lugar.

Según los relatos de los que han ido hasta esa región, está compuesta por pedazos de roca de muchos tamaños que flotan sobre nubes algodonosas y que están separados unos de otros por «un abismo espacial de un millón de kilómetros». Todos estos islotes donde viven los habitantes de esta dimensión están enmarcados en un espacio oscuro plagado de estrellas y cometas.

¡Psá! En mi mundo tienes que ir a todas partes en coche, si no te caes en el abismo bultos.

Guaputopía

A través de una escotilla metálica se puede descender hasta un subterráneo lleno de restos de la antigua civilización de hace mil años. En una vasta caverna y alrededor de un lago pueden encontrarse restos de edificios enterrados, neumáticos, frigoríficos, cajas de cartón, maletas viejas, latas y otra basura, vehículos destruidos de todo tipo y muchos más deshechos de la antigüedad. Al navegar por el lago se puede llegar a un remolino de agua por el que la embarcación zozobrará y será engullida por un gran conducto. Este desagüe desemboca en un nivel inferior, otra inmensa caverna cubierta de agua. Tras pasar dos enormes puertas metálicas que se abren y se cierran amenazando con destruir cualquier bote, se llega a un paraje llamado Guaputopía, el hogar ancestral de los hihombres (página 175).

Se trata de los restos de un centro comercial de varias plantas, muchas de las cuales aún están sumergidas en el agua. Se pueden ver tiendas y establecimientos de comidas con los escaparates rotos y las fachadas semiderruidas y sus carteles todavía se pueden leer.

En el centro de este antiguo centro comercial hay una torre con combustible, que se conecta con muchos de los establecimientos mediante oleoductos. Lo malo de este lugar es que está invadido por los Chum Glubs (página 167), unos terribles seres que expulsaron a los hihombres a otros niveles del subterráneo. Si se consigue prender fuego al depósito que hay en lo alto de la torre central, Guaputopía se ilumina de forma permanente, expulsando a los Chum Glubs y permitiendo que los hihombres tengan una población acogedora donde vivir.

Laberinto

Aunque debe de haber un buen número de laberintos en el País de Ooo, hay uno especialmente grande y famoso que se conoce simplemente como «el Laberinto». Tiene kilómetros y kilómetros de longitud en todas direcciones y está formado por altos muros de piedra. En su entrada hay una placa que advierte: «Sin trampas o morirás», así que mejor ni plantearse trepar los muros. Está repleto de trampas, escorpiones y otros muchos peligros.

En su centro vive Aquandrius, una serpiente de barro con el poder de conceder deseos. Esta es la motivación principal de los aventureros que entran en el Laberinto: llegar a su centro y conseguir un ansiado deseo. Por desgracia, Aquandrius es malvado y muchas veces pervertirá el deseo o lo hará lo más literal posible. Además, como él mismo reconoce, salvo que el deseo sea alguna forma de escapar del laberinto, es muy probable que no te sirva de nada encerrado allí dentro.

Marte

A pesar de que Marte no tiene una atmósfera respirable propia, en este planeta prosperan avanzadas ciudades gracias a inmensas cúpulas. Bajo estas cúpulas se pueden encontrar edificios con una tecnología muy avanzada, extraños árboles y otros vegetales y carreteras que comunican rápidamente los puntos neurálgicos de las ciudades. El planeta rojo alberga una supersociedad utópica.

El Hombre Mágico (página 145) es de este planeta, aunque al contrario que este mezquino ser, los marcianos son gente pacífica y dispuestas a sacrificarse por amor. Por extraño que parezca, el Rey de Marte se parece a Abraham Lincoln, una figura histórica que vivió antes de la Guerra del Champiñón. Viajar a Marte parece una hazaña imposible, aunque supuestamente los marcianos nos visitan de vez en cuando usando sus modernos teletransportadores.

Masallaverso

En algún lugar bajo la superficie de Ooo se encuentra Masallaverso, el hogar de los gnomos (página 173). Está formado por amplias cavernas a las que se puede acceder por algunos pozos. En sus salas pueden verse las raíces más profundas de los árboles y unos pocos ventanucos en el techo de las cavernas permiten que entre la luz del Sol.

En sus muchas cuevas se encuentran las cabañas de los gnomos (que tienen forma de seta) y tecnología y maquinaria de propósitos desconocidos, como alternadores gigantes, bolas de plasma... La habilidad de los gnomos como ingenieros es evidente.

En un lugar de honor en la población está el Motor Cabezabajo, un invento muy bien diseñado para colocar el mundo cabeza abajo para que los gnomos queden en la cima (un objetivo que los gnomos han perseguido desde hace mucho). Por ello, los gnomos buscan la fuente de poder definitiva por todo Ooo, necesitan una energía inagotable para poner el marcha el Motor mediante el Ruedador Ciclónico (como una rueda de hámster pero de gigantescas proporciones, donde se hace correr al desdichado que proporcionará la energía). ¡Qué sería de la gente de la superficie si alguna vez su invento funcionara!

Mazmorra del Ojo de Cristal

A esta mazmorra se entra por un simple pozo de piedra. La leyenda cuenta que el Ojo descansa en la cámara más profunda de esta odiosa mazmorra. Según se desciende a ella por estrechas escaleras de caracol sin barandillas se pueden encontrar oscuras cámaras repletas de calaveras o seres malvados con pinta de trogloditas primitivos. Las sucias paredes están iluminadas con gemas brillantes que emiten una luz rojiza y hay cofres del tesoro que son en realidad seres vivientes esperando atrapar a un aventurero codicioso. También hay trampas de todo tipo y, en lo más profundo de esta ciudad enterrada, hay criaturas que protegen la cámara del Ojo. Por ejemplo, hay un enorme gelaticubo viviente capaz de tragarse personas y objetos, un monstruo felino que ataca a los intrusos y los inquieta con sus predicciones casi certeras (ver Gato Demonio, página 144), el temible Caballero del Cubo, un engañoso Ángel de la Guarda y muchos otros oponentes que harán que la exploración de la mazmorra sea un desafío constante.

El Ojo de Cristal en sí mismo es una gema tan grande que dos personas apenas pueden levantarla. Su función es taponar un pozo abismal lleno de demonios con forma de ojo flamígero volador que esperan su oportunidad para invadir el mundo, por lo que robar la gema sería una malísima idea.

Menos mal que mandé poner carteles de prohibido el paso alrededor del pozo de entrada para que nadie tenga la tentación de entrar...

Nochesfera

Los portales místicos son la forma más habitual de acceder a esta horrible dimensión, hogar de demonios. Para abrir estos portales son típicos los rituales complejos, con ensalmos, dibujos y cosas de esas. Pueden ser sacrificios de lo más asqueroso, con vísceras y otras cosas desagradables, o de lo más tonto, como derramar leche. Pero hay que ser muy tolai para querer ir voluntariamente a la Nochesfera. Es una dimensión totalmente hostil para los habitantes de Ooo. Tiene cielos rojos, arquitecturas imposibles, llamas infernales por todas partes y allí habitan unas horrendas criaturas.

Es un paraje de pesadilla, donde criaturas imposibles se zampan todo lo que encuentran, y los demonios más fuertes esclavizan y humillan a diablos menores. Los monstruos demoníacos luchan entre sí con garras, dientes o rayos láser proyectados por los ojos. Las víctimas más afortunadas serán aniquiladas o devoradas sin piedad y las menos acabarán prisioneras de los lugareños más poderosos y sometidas a tormentos sin fin. La Nochesfera está repleta de mazmorras con celdas, donde se deja que los visitantes no deseados se pudran entre montañas de manojos de plátanos (que, como todo el mundo sabe, son los deshechos que excretan los demonios por las orejas, lo que ellos llaman «el tema»).

Hay ríos interminables que, en lugar de líquido, están repletos de pequeños demonios que apenas se pueden mover. Estos ríos son en realidad las colas para visitar al secretario de Justo Chupalmas, el señor y tirano de la Nochesfera (página 147). Por si las filas eternas no fueran suficientes, otros demonios sádicos surcan los ríos con sus barcas de madera y navegan sobre las cabezas de sus congéneres solamente para echarse unas risas. En esta dimensión la burocracia es, si cabe, aún peor que en nuestro propio mundo.

Una nube sedienta de sangre recorre la superficie de la Nochesfera mientras arroja rayos verdosos para destruir de forma caprichosa a seres y elementos del paisaje. En realidad, esta nube es el propio tirano de la Nochesfera. Su guarida está en una oscura montaña hueca que tiene una serie de galerías de piedra desnuda donde se exhiben cuadros de Justo en distintas situaciones.

Una vez en la Nochesfera, encontrar la salida de esta dimensión ya es una hazaña épica por sí sola.

Reino de Chuchelandia

Para comenzar su reino, la Princesa Chicle fundó Chuchelandia sobre la tierra tóxica y contaminada que quedó tras la devastación de la Guerra del Champiñón. De hecho, tuvo que cubrir mucho terreno encharcado con material radiactivo para hacerlo seguro y confortable. En Chuchelandia existe comercio y vida en sus barrios: desde leñadores y artesanos que venden sus mercancías hasta empleados de *telemarketing* que fuman sus pipas de burbujas en los descansos.

Chuchelandia es un lugar ordenado, seguro y que funciona. Los polis banana controlan el tráfico y vigilan las calles. Para mayor seguridad de los chuches, la Princesa ha desplegado un sistema de cámaras de seguridad por toda Chuchelandia, con especial profusión dentro de palacio. Estas cámaras están conectadas un un cuarto de vigilancia lleno de monitores escrutados por los polis banana, a cuya aguda vista nada se escapa.... bueno, casi nada. Gracias a los polis banana y a los Guardianes de la Promesa por la Corona, Chuchelandia es un lugar donde los chuches pueden vivir en paz y armonía.

Al igual que sus habitantes, todos los rincones del reino están hechos a partir del azúcar: árboles rosas de algodón, muros de turrón, farolas de caramelo... ¡hasta los adoquines del suelo son de dulce! Dentro de las murallas hay toda una ciudad con sus comercios y negocios, además del palacio que diseñó la propia Princesa Chicle.

Es cierto que hay algún barrio un tanto turbio donde hay chuches un tanto cretinos que no se portan como debieran. Por ejemplo, el Chuchebar es un bar de mala muerte que Jake conoce de cuando robaba a viejas (¡fue hace mucho, cuando no sabía que eso estaba mal!). Está lleno de chuches que dan mal rollo, pero mientras no se les pille in fraganti los polis banana no pueden hacer nada.

Reino de Fuego

Este reino elemental es un continente de roca volcánica negruzca que se encuentra en un mar de lava ardiente, al suroeste de Chuchelandia. Tiene chimeneas cónicas que expulsan humo negro y gases nocivos al cielo rojo. Los habitantes del Reino de Fuego son criaturas hechas de lava solidificada o roca y seres de fuego. Sus pueblos se encuentran en laderas volcánicas. Casi todos los que visitan este reino necesitan algún tipo de protección especial para poder deambular sin acabar achicharrado, asfixiado por la falta de oxígeno o intoxicado por los gases de combustión.

El Rey Llama (página 161) gobierna este reino con puño de hierro. En su palacio se pueden encontrar todo tipo de sirvientes flamígeros, cortesanos ígneos y pequeños elementales de fuego. Entre los servidores del rey no son pocos los conspiradores que pretenden dar un golpe de estado.

Reino de Hielo

Las montañas nevadas que se encuentran al noreste de Chuchelandia son los dominios del Rey Hielo. Es un vasto territorio de nieves perpetuas con altos cerros de hielo entre un mar de nubes. Aparte de pingüinos y algunas criaturas de hielo, apenas hay habitantes, aunque hay algunos restos de pequeñas edificaciones. Quizá antaño hubo pobladores, pero ahora prácticamente todo el paisaje está cubierto por la nieve y el frío.

Entre los picos nevados destaca una alta montaña helada. Está hueca por dentro y es el hogar del Rey Hielo. Para entrar hay que llegar casi hasta la cima de la montaña y acceder por un hueco flanqueado por otros dos más pequeños que parecen una cara.

La guarida del Rey Hielo huele un poco a estiércol de pingüino y está desordenada por la vida disoluta de este rey. Se pueden encontrar desde calzoncillos hasta cajas vacías de *pizza* por el suelo. La vivienda propiamente dicha tiene una cama con edredón de piel de leopardo, una batería y otros instrumentos musicales, un trono helado, materiales de gimnasio y una celda para encarcelar princesas. En la zona de vivienda se pueden encontrar sobre todo pingüinos a modo de sirvientes o acompañantes del rey. Con el Rey Hielo nunca se sabe, lo mismo los obliga a cumplir su voluntad que les da voz y voto en sus decisiones.

Por lo demás, la montaña está repleta de pasadizos secretos que llevan a salas del tesoro, cámaras llenas de armas y tecnología antigua, una biblioteca y quién sabe cuántas cosas más. Estas zonas secretas están infestadas de criaturas de hielo que el Rey Hielo ha invocado o creado y que están dispuestas a acabar con cualquier intruso.

Reino de los Espíritus

El Reino de los Espíritus es un plano de existencia que funciona de forma diferente al nuestro. Es casi idéntico al plano real, pero los colores y los sonidos son más difusos y fantasmagóricos.

Esta dimensión está poblada por espíritus que pueden adoptar casi cualquier forma imaginable. Pueden percibir a los seres del mundo físico pero no pueden tocarlos. Aunque sí pueden tocar los objetos porque son comunes en ambas dimensiones, estos apenas pueden afectarlos directamente. Pueden alterar algunos campos magnéticos del mundo real y alterar la imagen de un televisor, por ejemplo. Si se combinan las voluntades de más de un espíritu, podrían llegar a crear viento o a mover objetos pequeños.

Por el contrario, los seres del País de Ooo no son capaces de percibir a los espíritus. La excepción son los hechiceros como el Rey Hielo, que sí pueden ver y oír a fantasmas y espíritus gracias a sus ojos de mago. Hay portales por todo el universo que llevan a esta dimensión y por los que también llega una inmensa variedad de espíritus.

Aunque no se ha estudiado mucho sobre este lugar, parece que los portales llevan a otros mundos diferentes. Lo que es seguro es que hay portales en el Reino de los Espíritus que conectan eficazmente dos puntos de Ooo. Por ejemplo, uno de estos agujeros conecta la gruta del Borrego Sagrado (página 194) y una de las estancias de la montaña del Rey Hielo.

Tierra de los Muertos

La Tierra de los Muertos es un abismo cavernoso prácticamente infinito lleno de horrores inimaginables. En su suelo se apilan huesos y tecnología destruida hace años.

Para bajar hasta el castillo de luz donde vive la Muerte, hay que descender entre docenas de pruebas mortales: llamaradas violáceas con forma de rostros horribles que surgen de cráteres sin avisar, lechosos gusanos gigantes sin ojos que muerden todo lo que está a su alcance, alacranes monstruosos que corretean por las paredes de roca, apéndices pringosos y garras afiladas que intentan atrapar a los incautos, manos demoníacas que agarran a ciegas grandes arañas peludas para arrastrarlas a la oscuridad, paredes vivas llenas de ojos que lo vigilan todo y miriápodos gordos y venenosos esperando en el suelo. Aunque también se pueden utilizar unas escaleras mecánicas que hay cerca de la entrada del Inframundo.

En la entrada, los muertos en forma de esqueletos desfilan delante del guardián de la puerta y cuentan la causa de sus muertes antes de entrar. Atravesar el Inframundo es cruzar un desierto de enormes dunas de hueso en lugar de arena. Si se logra cruzar sin ser devorado por los esqueletos (página 172), hay que cruzar un río de aguas cristalinas. Si el viajero sediento bebe de esta agua perderá la memoria irremediablemente ya que es el Río del Olvido. Más allá está el blanco castillo de luz de la Muerte.

• EL PAÍS DE AAA •

El País de Aaa es un mundo imaginario que creó el Rey Hielo donde él es una figura querida y admirada por todos, un héroe modesto y atractivo. En este mundo, muy similar a Ooo, muchos de los protagonistas que Hielo conoce existen con algunas diferencias notables, fundamentalmente su sexo.

Fionna la humana es una muchacha adolescente a la que le encanta tener aventuras, vencer a monstruos y ayudar a los demás. Siempre va acompañada de su mejor amiga, Cake la gata mágica, que es capaz de estirarse y cambiar su tamaño, y que toca el dulcimer.

La Reina Hielo es una villana hechicera que, gracias a su tiara mágica, domina mágicamente el frío e intentará secuestrar y seducir al Príncipe Chicle. El Príncipe Chicle monta en su unicornio negro, Míster Monocromo, que se comunica mediante código morse con sus cascos. También está Marshall Lee, el vampiro amigo de Fionna, que es una criatura de la noche pero en el fondo tiene buen corazón.

En realidad, en la mente del Rey Hielo todos los habitantes de Ooo tienen su equivalente en Aaa. Tanto desea el Rey Hielo que esta fantasía sea real que ha intentado crearla por medios mágicos. En un multiverso infinito como en el que vivimos, ¿quién puede decir que el País de Aaa no existe como una dimensión real? Pero un sitio tan especial merecería un libro aparte, ¿no crees?

ARTEFACTOS Y PRODIGIOS

La Guerra del Champiñón destruyó civilizaciones enteras y enterró para siempre muchos de los avances modernos que se habían conseguido. Una pequeña parte de la tecnología que se usaba antes de la guerra aún funciona, aunque no siempre para lo que fue diseñada. A veces encontramos redes de comunicación, maquinarias todavía conectadas a fuentes de energía o vehículos que aún funcionan contra todo pronóstico.

Yo misma intento colaborar para que se recupere la tecnología con mis propios diseños. Chuchelandia contiene muchos de mis prototipos, como los helicópteros-chuche para los polis banana y las fuerzas especiales, otros medios de locomoción o herramientas comunes. En algunas ocasiones se pueden ver funcionado relojes, televisores y radios. Poco a poco el País de Ooo volverá a ser un lugar civilizado que se aproveche de los conocimientos científicos.

Por otro lado, los efectos de la guerra provocaron la aparición de muchos fenómenos desconocidos, el descubrimiento de razas nuevas y la mutación de otras especies que ya existían. Se han descubierto portales a otras dimensiones, nuevas energías que provocan efectos alucinantes y criaturas que antes solo se podían soñar. En Ooo mucha gente utiliza objetos extraordinarios sin entender cómo funcionan, por lo que acaban creyendo que es magia.

A continuación te presentamos algunos de los artefactos más famosos que se han encontrado, pero existen muchísimos más con propiedades similares, y un sinfín de objetos con propiedades que ni imaginamos. Algunos de estos prodigios son herramientas útiles para los héroes que corren aventuras por todo Ooo, mientras que otros son en sí mismos el objetivo de locas búsquedas.

Amuleto de poder de la Nochesfera

Este amuleto rosa es una gema que se pone en el cuello con una cadena de oro. Es lo que le concede sus poderes de Señor del Mal a Justo Chupalmas (página 147) o a cualquiera que se lo ponga. Sin embargo, la apariencia exacta de cada portador cuando se transforma en monstruo gigante es diferente.

Este amuleto no solo convierte al portador en un poderoso demonio del Caos, otorgándole poderes místicos y alterando su forma, sino que también cambia su mente. Los portadores del amuleto se transforman en seres crueles y violentos, y la única forma de hacerlos volver a su ser antes de que sea demasiado tarde es arrebatarles el amuleto por las malas... y no es tarea fácil.

En los últimos siglos, el amuleto de la Nochesfera ha sido propiedad de Justo Chupalmas, aunque este ha intentado jubilarse regalando el amuleto a su hija Marceline.

- FORMA MONSTRUOSA GIGANTE.
- MAGO (ESCUELA DE MUERTE)

Anillos de poder

En el País de Ooo abundan los anillos de poder, incluso a veces uno se puede encontrar magos que los regalan a troche y moche. Normalmente estos anillos son de oro u otro metal precioso, y suelen tener una gran joya engarzada. Como su nombre indica, tienen algún poder imbuido. Es habitual que permitan a su portador utilizar un conjuro las veces que este quiera. No obstante, hay que tener cuidado con estos anillos, sobre todo si son gratis, ya que muchas veces pueden estar malditos.

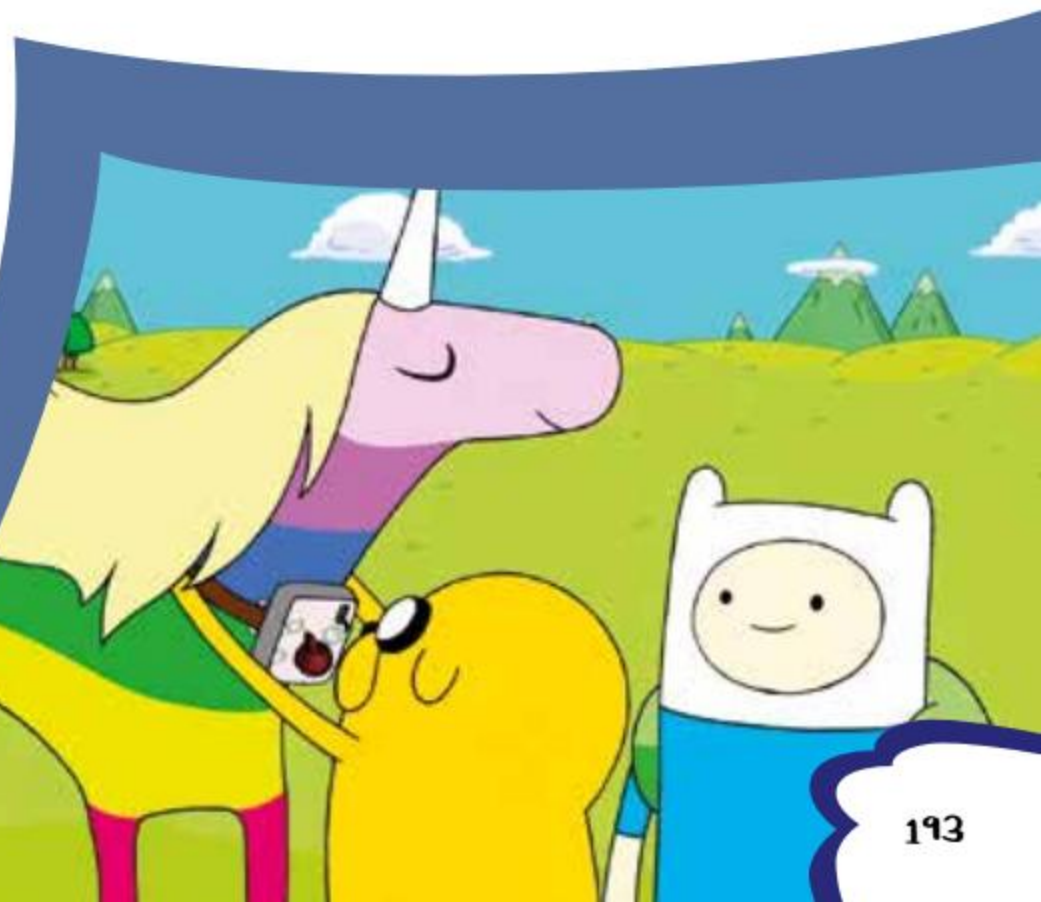
PUEDE PROPORCIONAR CUALQUIER PROEZA MÁGICA, POR EJEMPLO INVISIBILIDAD O VOLAR.

Aparato de traducción universal

Este aparato de tecnología perdida permite a un interlocutor hablar en cualquier idioma y que la audiencia lo entienda. Es una caja con un interruptor para encenderlo y un dial que permite ajustar el tono de la voz que emite el emisor. El aparato tiene una correa para poder ajustarlo al cuello o a la cintura del portador.

Tiene unas etiquetas de cinta adhesiva que indican las voces que se puede elegir: «viejo», «alien empollón» o «pesadilla», aunque solamente la primera opción permite entender bien al emisor. Llevarlo es incómodo y escucharlo es ridículo, pero es muy útil para entender a alguien que no habla tu idioma.

+1 A ACCIONES DE DESCIFRAR.



Armadura mágica de Zeldron

Tras superar unas pruebas cuyas pistas están en un poema se llega a la casa de la Armadura de Zeldron. Se dice que la Armadura de Zeldron es la más «clic-clic» (todo el que lo dice junta el índice y el pulgar de una mano al mismo tiempo en señal de aprobación, ¡así de magnífica es!). Protege del mal, incluyendo fantasmas. Es un peto dorado con la forma de un torso grande y femenino, de cuya espalda brotan dos alas blancas. El yelmo a juego, adornado como una calavera y dos cuernos rosados, tiene un protector nasal y dos trenzas doradas con lazos rosa.

Para conseguirla hay que vencer a un fantasma que reta a los visitantes a una espantosa prueba: superar su récord en el tira bolas, un juego muy adictivo y de alta intensidad, diseñado para todo tipo de público. Consiste en recoger del suelo una pelota con... er... el culo, soltarla y volverla a coger el máximo número de veces posible. ¡Es muy difícil y el récord está en seis!

- −2 NIVEL DE DAÑO POR ATAQUE (INCLUIDO MÁGICO)
- ALAS

Borrego sagrado

En una antigua mina se encuentra un misterioso objeto. En una amplia caverna más allá de los estrechos túneles hay una escalinata de piedra con un altar de roca sobre el que hay un borrego de porcelana con aspecto de ídolo sagrado. Es lo suficientemente pequeño como para llevarlo en brazos, y representa un cordero tumbado con las patas recogidas. En lugar de tener ojos, tiene un rubí que brilla con una luz rojiza.

Cuando un incauto toca la figura, se fusiona con ella. El rubí desaparece y en su lugar puede verse la cara de la víctima. Si una segunda persona toca el ídolo, también queda fusionada y su cara aparece en la parte trasera de la estatua. La estatua transporta a quien la haya tocado al Reino de los Espíritus, una dimensión paralela a la nuestra (página 191). La única forma de rescatar a los que se encuentran en ese plano es romper la estatua.

- INCORPÓREO (SIEMPRE ACTIVO)
- INVISIBLE (SIEMPRE ACTIVO)
- OJOS DE MAGO

Clavos mágicos

A simple vista estos clavos de hierro pueden parecer totalmente normales. ¡Para que te fíes de las apariencias! En realidad cada uno de ellos tiene el poder de arreglar cualquier cosa (incluso cosas que normalmente no llevan clavos), pero eso sí, transforma la cosa en un arma. Por ejemplo, si se lo pones a un zapato, le saldrán filos por todos los lados. No sé sabe cuántos clavos mágicos hay dispersos por Ooo, pero deben de ser unos cuantos.

- +1 A APAÑADO
- CHAPUZAS
- PROPORCIONA ARMA INCORPORADA AL OBJETO REPARADO

Cuchara de la prosperidad

Oculta durante siglos en la Ciudad Subterránea, la legendaria cuchara de la prosperidad regenera los cuerpos de los enfermos y los hambrientos. Su aspecto es el de una cuchara ordinaria, pero es capaz de alimentar a poblaciones enteras. Simplemente con tocar esta cuchara, puedes curarte y alimentarte.

- REGENERACIÓN (SIN EXCEPCIÓN)
- ELIMINAN CUALQUIER ESTADO HAMBRIENTO DEL PERSONAJE

Enchiridión

Es el manual del héroe por excelencia: todo lo necesario para convertirse en una leyenda está en este antiquísimo libro. Fue descubierto por Simon Petrikov antes de la Guerra del Champiñón, mucho antes de ser conocido como el Rey Hielo. El Enchiridión es un libro para héroes cuyos corazones sean justos. Se encuentra en la cima del monte Cragdor, custodiado por Machote (página 150), un musculoso minotauro, esperando que un héroe justo y honesto lo reclame después de pasar distintas pruebas de valor y justicia.

Es un pesado volumen encuadernado en tapa dura reforzada con placas de metal. Tiene múltiples marcapáginas y, aunque ha sido custodiado con esmero, tiene la cubierta ajada y maltratada por el uso y los años. En la portada hay una ilustración de un racimo de uvas, una calavera y un pájaro sobre un círculo con seis gemas. Sobre el círculo hay una pequeña espada en relieve. En la contracubierta tiene escritos los números 8, 13 y 21, parte de una secuencia matemática cuyo propósito es desconocido.

De todos sus pasajes, sabemos que uno de ellos indica cómo besar a una princesa y en el capítulo diez se habla de cómo encontrar en lo más profundo del bosque a un cíclope cuyas lágrimas sanan cualquier herida. Aparte de una vasta fuente de conocimientos sobre dónde conseguir aventuras y salir airoso, el libro es un objeto de gran poder. Al girar la espada de la portada se revela un doble fondo, con nueve huecos para incrustar nueve gemas. Si en los huecos se colocan las gemas correctas, es capaz de abrir portales al resto de dimensiones del Multiverso, incluyendo el Cuarto Temporal (página 185).

- ASTUTO
- ERUDITO (LEYENDAS DE OOO)
- TIENE MUCHOS MÁS PODERES SI SE USA DE LA MANERA CORRECTA, POR EJEMPLO PORTAL

Espada Demoníaca de Sangre

Esta espada perteneció al padre de Jake, Joshua el perro. Como otras armas similares que circulan por Ooo fue fabricada por un demonio a partir de su propia sangre. La espada es de color rojo brillante, excepto por el cuero marrón de la empuñadura y un pomo puntiagudo de color hueso. La guarda tiene forma de cruz céltica. Debajo del cuero que protege la empuñadura tiene inscritas unas palabras que, si se pronuncian en voz alta, invocan a Kee-Oth, el negro demonio cuya sangre se usó para fabricar la espada. Este malvado ser reclamará la sangre que se le arrebató, amenazará de muerte a cualquiera que esté a su alrededor y buscará venganza sobre Joshua o sus descendientes. Esta arma es a prueba de fuego, y es capaz de resistir poderosos rayos de energía. También parece poseer una fuerza y resistencia propias que transmite a su portador.

- +1 A ACCIÓN Y REACCIÓN DE ATAQUE
- LETAL
- ACROBÁTICO
- DURO
- VIGOROSO

Espada de Cuatro Dimensiones

A veces los objetivos que uno tiene que vencer no son de este mundo y para derrotarlos hay que usar herramientas poco convencionales. Por ejemplo, para acabar con un agujero negro a espadazos hay que usar una Espada de Cuatro Dimensiones. En realidad, conseguir una es bastante fácil, solamente hay que atravesar un cañón de burbujas dimensionales con una espada normal. Sencillo, ¿verdad?

Mientras está en nuestro mundo, las cuatro dimensiones de la espada hacen que sea difícil de mirar, con sus lados negros y aristas blancas, todo rodeado de un fulgor negruzco y borroso. Lo malo de tener una Espada de Cuatro Dimensiones es que es bastante inestable y debe usarse con cautela. Cuando se ha terminado de usar es mejor deshacerse de ella dejándola en otra dimensión donde no sea un peligro.

- +1 A ACCIÓN Y REACCIÓN DE ATAQUE
- LETAL
- PRECISA

Espada de Hierba

Existen muchas armas con propiedades asombrosas que la gente común llama mágicas. Lo malo de conseguir armas mágicas sin estar seguro de su origen es que pueden contener una maldición. La Espada de Hierba es una de estas armas malditas. Fue creada a partir de briznas de hierba y animada por un mago verde, y puede tomar la forma de una espada con su hoja, guarda y empuñadura. Cuando esto ocurre, es rígida y extremadamente afilada y corta con una precisión milimétrica. También parece cobrar vida propia cuando hay algo susceptible de ser cortado.

El portador lanzará tajos sin pensar, seccionando al objetivo de forma implacable. A menudo el corte tendrá la forma del rostro de la persona que empuña la Espada de Hierba. Otro efecto que no suele ser deseable es que la espada seguirá a su dueño allí donde vaya y frustrará todo intento de deshacerse de ella. Incluso llegará a enredarse en el brazo y la muñeca del portador para permanecer junto a él.

- +2 A ACCIÓN Y +1 A REACCIÓN DE ATAQUE.
- CUANDO HAYA COSAS QUE CORTAR, LA ESPADA USA LA ACCIÓN CONVENCER (TOZUDO 5) PARA HACER QUE SU PORTADOR REALICE ACCIONES DE ATAQUE
- SI QUIEN LA BLANDE SE INTENTA DESHACER DE ELLA USARÁ LA ACCIÓN APRESAR (CACHAS 5) PARA UNIRSE A ÉL

Espada sónica

Las espadas sónicas son unas armas terribles y una marca personal del Conde Limoncio (página 138). Aparte de que siguen siendo un trozo de metal con el que te pueden arrear, las espadas sónicas emiten una vibración desde el pomo hacia la punta. Esta vibración se amplifica a medida que se aleja de la espada, creando un cono sónico que aturde a todo el que se encuentre en su camino. Puede reventar objetos frágiles e incluso provocar la inconsciencia en los objetivos vivos. Se puede reconocer una espada sónica por la forma recta de su hoja, que se bifurca en forma de «u» hacia el extremo, como si fuera un diapasón.

- +1 A ACCIÓN DE ATACAR Y +1 A LA ACCIÓN DE ROMPER SI LA DIFICULTAD ES 1 O MENOR
- PUEDES CAMBIAR NIVELES DE DAÑO POR TURNOS CON EL ESTADO ATURDIDO

Guantelete del Héroe

Aunque existen otras armas construidas en forma de guante de armadura, el Guantelete del Héroe es famoso porque lo llevaba Billy el aventurero. Se dice que solamente esta arma es capaz de derrotar a criaturas ultrapoderosas como el Lich. Lo que es seguro es que es un arma formidable.

Este guante acorazado de gran tamaño tiene los seis dedacos morcilleros de Billy, el legendario héroe. Es de color gris acero con juntas verdes para las articulaciones, y tiene una gema azul en la sección que protege el antebrazo. En el dorso de la manopla hay un gran ojo de pupila verde que cuando está cerrado indica que el guante está adormecido. Cuando el ojo se abre, el guante se ilumina y puede lanzar un rayo blanco de energía capaz de perforar incluso la piedra. El ojo, y por extensión el guantelete, parece tener algún tipo de conciencia de sí mismo, e incluso puede activarse con voluntad propia.

A pesar de su gran tamaño, el Guantelete del Héroe se agranda o encoge para adaptarse a quien lo lleva. Su funcionamiento no es muy sutil, se trata de sacudir al objetivo con el guantelete o lanzarle rayos hasta que caiga derrotado.

TOZUDO 5

• PROEZAS •

- LANZAR RAYOS
- +2 ACCIÓN DE ATACAR
- LETAL

Gafas de Empollón

Estas gafas modifican no solo la visión de quien las lleva, sino su percepción de la realidad, y entenderá todo, ¡todo!, pero saberlo todo no siempre es una ventaja. Además de una enorme inteligencia, las gafas infunden una gran temeridad al portador, ya que este sabrá que, al fin y al cabo, todos nacimos para morir. Las ideas que se le pueden ocurrir a la persona que lleva las Gafas de Empollón pueden llevarle a intentar experimentos científicos que acaben poniendo en peligro a los que le rodean, a él mismo y al mundo en general. Aparte, dan unas terribles ganas de hacer listas de todas las cosas.

- +2 A ACCIONES DE CIENCIA
- JERGA CIENTÍFICA
- MENTE CIENTÍFICA

Manzana de Cristal

Es la manzana de las manzanas, la «más única» que hay. Crece en lo más profundo del Bosque Oscuro y es el único fruto que cuelga de un extraño árbol, que a su vez está protegido por un Guardián de Cristal. Es una manzana grande y apetecible a pesar de que, bueno, es de cristal. Tiene la superficie facetada, como si estuviera tallada a partir de un bloque de rubí. A la luz refleja destellos rojizos y anaranjados. También tiene dos hojitas verdes.

Dar un solo mordisco a esta manzana causa una extraña sensación al que la prueba, ¡que de repente explota sin dejar rastro! Aunque es fácil dar por muerto a alguien que acaba de explotar, resulta que la manzana lo transporta a la Dimensión de Cristal y lo transforma en un ser cuasicristalino. Cuando el que se lo comió lo vomita o lo extrae de su cuerpo, el fragmento de cristal se convierte en un portal luminoso para volver a la dimensión donde se encuentra Ooo.

- PORTAL (DIMENSIÓN DE CRISTAL)
- MALDICIÓN (SER CRISTALINO)

Ojo Diabólico de los Deseos

Esta gruesa cadena de oro tiene engarzado un medallón en forma de ojo verde. Al llevarla alrededor del cuello, el usuario puede invocar grandes poderes. Normalmente, el Rey Hielo custodia una de estas reliquias, pero no es infrecuente que lo extravíe y acabe en malas manos. El Ojo Diabólico de los Deseos no es en realidad un objeto único, sino que puede encontrarse en varias formas y colores en el Mercadillo de los Magos (¡incluso tienen página web!).

Dependiendo del portador, estos amuletos pueden mostrar diferentes poderes. Por ejemplo, cuando Gunter utilizó uno de ellos, su voluntad le permitió crear un número ilimitado de dobles invencibles con los que casi conquista todo todito. Lo curioso es que el Rey Hielo nunca consiguió efectos ni parecidos. Quizá el artefacto sea tan poderoso como la voluntad del que lo usa…

Poción congelante «A»

En una simple botella verde tapada con un corcho con dosificador en espray se puede encontrar una poderosa sustancia llamada Poción congelante «A». La botella tiene una etiqueta blanca escrita a mano. Un poco de esta poción paraliza a la víctima sobre la que se rocía el fluido. Podrá hablar y mover los ojos, pero el resto de su cuerpo queda en la misma posición en la que estaba al recibir el espray. Para eliminar la parálisis basta con rociar a la víctima paralizada con un poco de la Poción descongelante «A» (con el «des» subrayado para mayor seguridad, ya que la botella es exactamente igual que la poción congelante en todo lo demás y puede dar lugar a una equivocación catastrófica).

- PROVOCA EL ESTADO PARALIZADO DE MANERA INDEFINIDA.

Poción piel de piedra

Es un mejunje violáceo que, añadido en la comida, da al cuerpo el poder de cubrirse de armadura. Sin embargo, si la cantidad de poción es excesiva (y es fácil fallar en la dosis), el cuerpo se hincha de forma grotesca, convirtiéndose en pavimento repleto de guijarros. A pesar de la evidente ventaja de estar blindado como una roca, la piel de piedra da bastante rigidez al usuario y le impide hacer tareas como tocar el piano o remendar zapatos. Afortunadamente, acudir a un buen dermatólogo puede revertir este proceso.

- RESISTENTE (DAÑO FÍSICO).
- –2 A ACECHAR, BAILAR, CABALGAR, CIENCIA, COCINAR, CURAR, EQUIPARTE, ESCONDER, INVENTAR, NADAR, REPARAR, ROBAR Y CUALQUIERA QUE EL DIRECTOR DE JUEGO CONSIDERE QUE NECESITA PRECISIÓN Y HABILIDAD MANUAL.

Suero descadaverizador

A veces los experimentos no salen como uno se lo imagina y tienen efectos no deseados. Incluso la Princesa Chicle ha tenido algunos... problemillas con algunas de sus creaciones. Por ejemplo, cuando creó el suero descadaverizador para levantar a los chuches muertos, solo consiguió un montón de zombis hambrientos de azúcar que amenazaban con devorar todo el Reino de Chuchelandia.

Uno se puede convertir en zombi si se bebe una poción desacadaveizadora o si un zombi le muerde, así que ándate con ojo. El chuche-zombi tiene los ojos de color verde brillante y anda con torpeza; no reconoce ni a sus amigos ni a su familia e intentará comérselos para conseguir el dulce.

Existen antídotos que pueden deszombificar, pero hace falta un gran conocimiento científico y cierta habilidad en el laboratorio para fabricarlos. Hay que tener en cuenta cosas importantes como la intolerancia a la lactosa o la cantidad adecuada de copos de maíz y pesto que hay que añadir a la mezcla. Cualquier pequeña variación en el antídoto puede provocar consecuencias muy locas, como hacer a los zombis más fuertes, dotarlos de alas o dejarles la piel tersa y suave. Ya sabéis, Ciencia.

- PROVOCA LOS ESTADOS FURIOSO Y MENTE CHUNGA DE FORMA INDEFINIDA
- MALDICIÓN (CONVERTIRSE EN ZOMBI)

Yo solo quería resucitar al viejo Don Profiterol, que fue mi novio aun cuando estaba construyendo Chuchelandia.

Tarta Real

En el País de Ooo hay millones de sabores, pero solo uno de ellos es tan increíble como para matar por él. En el Tartorium de Chuchelandia se preparan estas Tartas Reales.

Las Tartas Reales son muy inusuales, solo se comen durante la Ceremonia Anual de Masajes en la Espalda, la reunión más sagrada de todo Ooo. Muchos persiguen esta tarta legendaria e incluso no dudarán en robarla o en arriesgar sus vidas para probar un solo bocado. Las tartas deben llegar cada año hasta el lugar de la ceremonia, el Palacio Real del Congreso, en los Páramos. ¡Si no sería un fiasco de reunión! Antes solo se confiaba en el Portatartas Real para esta tarea, pero ahora está viejo y loco, por lo que siempre es un problema decidir quién se encarga cada año de transportar estos manjares.

> ELIMINAN CUALQUIER ESTADO HAMBRIENTO DEL PERSONAJE. ¡Y ESTÁN DELICIOSAS!

Teléfono

Algunos medios de comunicación a distancia han sobrevivido desde que acabó la Guerra. La Princesa Chicle y otros inventores diseñan artilugios para poder disfrutar de las comodidades de una comunicación instantánea, incluso con imagen holográfica. También existen ejemplares de teléfonos móviles o con cable, pero que se pueden llevar en la mochila.

> YA SABES COMO FUNCIONAN LOS TELÉFONOS: CUALQUIERA QUE TENGA UNO Y MARQUE EL NÚMERO ADECUADO PUEDE COMUNICARSE CON OTRO. NO TODO ES TAN DIFERENTE EN OOO, ¿VERDAD?

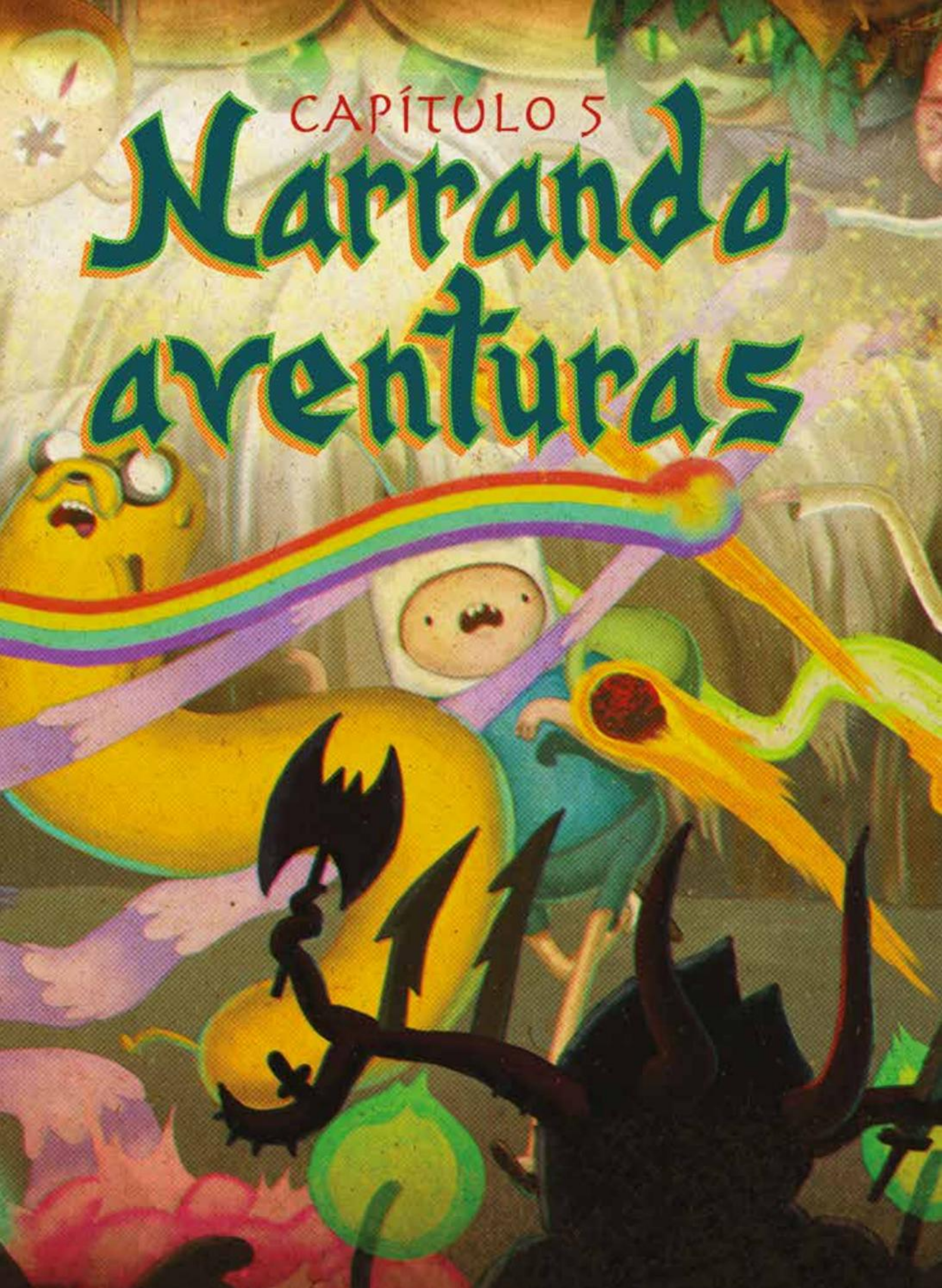
Varita mágica

Existen muchas variantes de lo que la gente llama varita mágica. Sin embargo, todas tienen en común su forma de cilindro delgado y alargado que puede ser manejado con una sola mano. Algunas tienen una estrella brillante o una gema en el extremo, lo que le da aún más apariencia de «mágica». Cómo están construidas y qué función tienen depende mucho de su creador: unas pueden lanzar brillos dorados y otras un rayo arcoíris que hace bailar. También podrían lanzar proyectiles de fuego o teletransportar a alguien lejos del peligro.

- +1 A LAS ACCIONES DE CONJURAR.
- ALGUNAS PUEDEN DAR ACCESO A PROEZAS COMO LANZAR RAYOS O HECHIZAR.
- PUEDE CONTENER CONJUROS PREPARADOS COMO SE EXPLICA EN LA PÁGINA 90.

CAPÍTULO 5

Narrando aventuras



En **Hora de Aventuras: juego de rol**, uno de los participantes tiene un papel fundamental y, por ello, se le reconoce con un título propio: director de juego. Un buen director de juego es alguien imaginativo, con talento para sorprender a sus amigos con interesantes aventuras y para reconocer la genialidad de los demás al enfrentarse a los desafíos. También es alguien que sabe diferenciar cuándo es interesante tirar los dados y cuándo es un rollo que distrae de la acción. En definitiva, es un tío o tía guay. En las páginas siguientes vamos a explicar todo aquello que debe saber alguien que quiere ser director de juego. Lee atentamente y te convertirás en un excelente director.

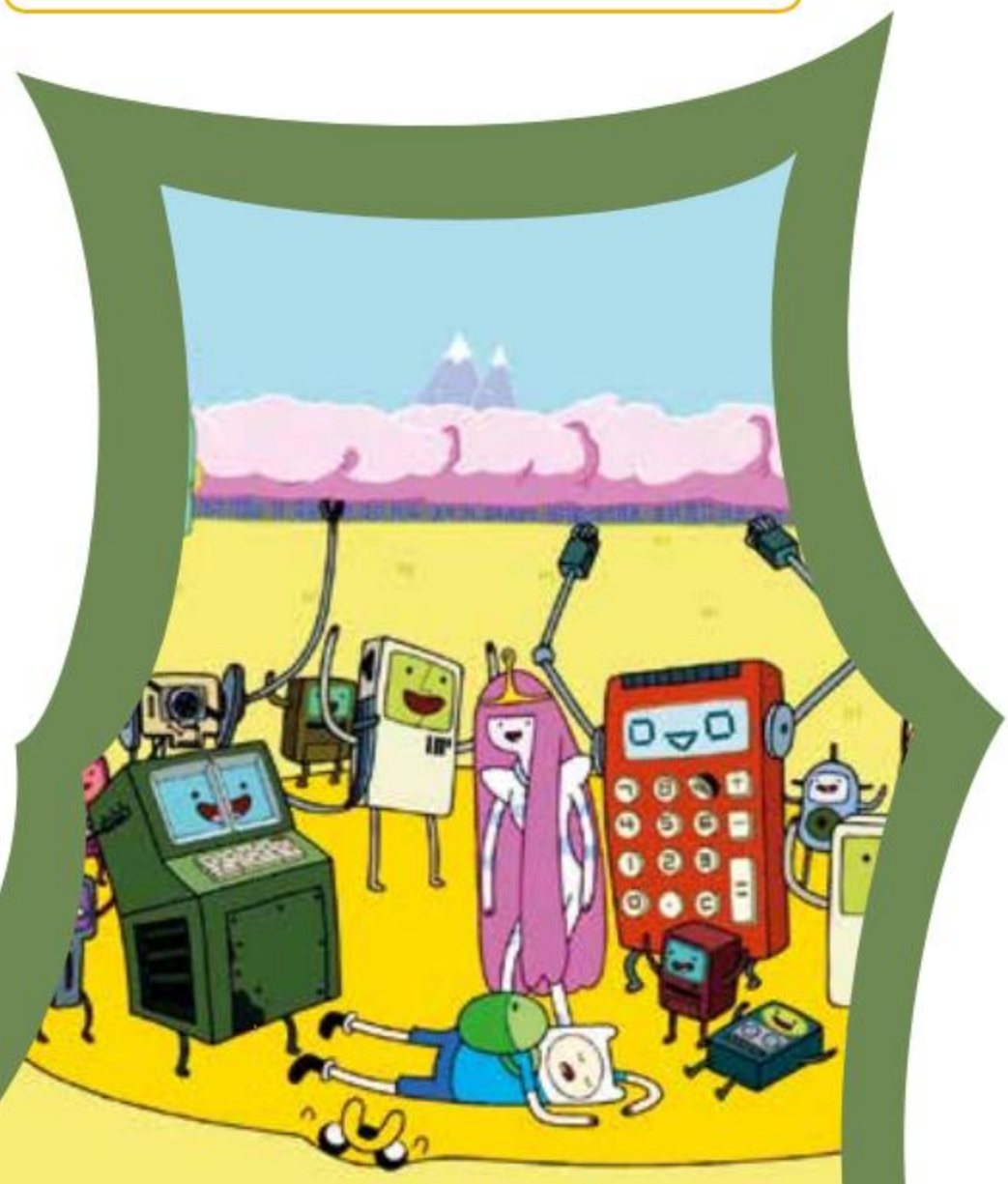
Finn, Jake ¿os he contado alguna vez que yo fui quien inventó los juegos de rol? Resulta que me encontraba en la Aldea Anciana, que como todo el mundo sabe se encuentra en las Praderas de Ooo. En este lugar, habitado solamente por ancianos, siempre hay mucho trabajo para un héroe como yo. Después de rescatar tres gatitos subidos a sendos árboles, me disponía a marcharme cuando una de las ancianas me pidió que relatara la heroica historia de cómo había rescatado a los animales. Sin embargo, lo que no imaginaba era que contar una historia a una anciana fuera tan tan difícil. A cada frase que pronunciaba se producían al menos dos preguntas de la anciana, incapaz de aguardar a que yo continuase con la historia. Por si fuera poco, otras de su especie se sumaron a la historia y yo no podía pronunciar palabra sin que ellas hicieran suposiciones sobre por dónde creían que fluiría la historia. «¿Cogería una escalera?» decía una, «No, treparía con sus fuertes brazos» dijo otra. Tantas suposiciones hicieron que finalmente ni yo mismo recordaba lo que hice. Así que dejé que las ancianas fueran quienes guiaran los pasos del héroe en la historia. Aquello nos pareció divertido a todos y, como una de las ancianas tenía unos dados, los incorporamos al juego. Sí señor, esa fue la primera partida de rol del País de Ooo.

¿EN QUÉ CONSISTE SER DIRECTOR DE JUEGO?

El director de juego es la persona encargada de pensar en aventuras para que sean protagonizadas por los héroes, interpretados por los demás jugadores. Es decir, el director de juego diseña la historia (o sigue una historia que alguien ya haya escrito por él previamente) y conduce al resto de jugadores durante el desarrollo de la aventura.

Al contrario de lo que muchos piensan, ser un director de juego no tiene nada que ver con enfrentarse a los demás jugadores. Claro que un buen director de juego inventa trampas ingeniosas y villanos con carisma, pero todos los jugadores están jugando a lo mismo: a divertirse contando historias. Este no es uno de esos juegos en los que gana un equipo u otro, sino uno en el que el grado de éxito se mide por lo divertida que ha resultado la partida para todos los jugadores.

Billy, hay peña que no entiende un juego en el que no hay ganadores y perdedores, tron, así que me he inventado una tabla para calificar el resultado de una partida de rol, el MOLÓMETRO.



MOLÓMETRO PARA VALORAR LOS GANADORES D LA PARTIDA D ROL

PARTE 1. CUESTIONARIO

El director de juego debe responder a estas preguntas sobre la partida que acaba de jugar con total y absoluta sinceridad. Si no, los fantasmas de Ooo le atormentarán para siempre.

1. ¿Los personajes han sido los protagonistas de una AVENTURA?	+200 puntos
2. ¿Los personajes se han comportado como héroes?	+100 puntos
3. ¿Los jugadores (incluido tú) os habéis reído a carcajada limpia en algún momento?	+300 puntos
4. ¿Habéis cantado una canción?	+600 puntos
5. ¿Tú también lo has pasado bien?	+500 puntos
6. ¿Ha salido una princesa?	+50 puntos
7. ¿Ha salido un gran villano como el Conde de Fuego o el Rey Hielo?	+50 puntos
8. ¿Los jugadores dicen que lo han pasado bien?	+500 puntos
9. Y tú, ¿les crees?	+100 puntos
10. ¿Tenéis unas ganas locas de volver a jugar?	Entre 100 y 600 puntos, según lo alucinados que estéis

PARTE 2. RANKING D PUNTUACIONES

Compara la suma de la parte 1 del MOLÓMETRO con esta tabla para saber quién ha ganado la partida de rol.

Tronco, esto es ¡ÉPICO! A ver, las partidas de rol son divertidas, pero esta ha sido LA PARTIDA. Todos ganáis. De hecho, el mundo es un lugar mejor gracias a vosotros, sin duda alguna. Deberíais escribir cómo fue la partida o algo, porque ha sido tan genial que todo Ooo debería saber de vuestras hazañas.	**Entre 2500 y 3000 puntos**
¡Toma ya! ¡Partidaca! Esto es de sobresaliente, así que todos ganáis. Esto hay que celebrarlo. Montad una fiesta y bailad o algo. No se juega una partida de rol tan molona todos los días.	**Entre 2400 y 2000 puntos**
¡Matemático! Habéis hecho muchas cosas molonas. Esta partida de rol ha sido por lo menos de notable. Todos ganáis.	**Ente 1900 y 1500 puntos**
Genial, os habéis divertido y pasado un rato agradable. Ese es el objetivo de los juegos de rol. Todos ganáis.	**Entre 1400 y 1100 puntos**
Tronco, alguien no lo ha pasado bien aquí. El rol no va de eso. Todos tenéis que divertiros, ¿sabes? DI-VER-SIÓN. Todos perdéis. Como penitencia, ¡jugad otra partida en cuanto os sea posible!	**Menos de 1100 puntos**

Es posible que pienses que ser el director de juego es un rollo, que te toca «currar» para que otros disfruten. Nada más lejos de la realidad. Ser director de juego es una forma diferente de disfrutar de un juego de rol en la que ser imaginativo, justo y capaz de adaptarse a situaciones inesperadas es lo que aporta la diversión. Algunas personas se sienten más cómodas siendo solamente jugadores y otras prefieren ser directores de juego siempre que pueden. Tu grupo de juego y tú mismo encontraréis qué es lo que os mola más a cada uno. Si a ninguno de vosotros os hace tilín ser siempre el que dirige, entonces todos deberíais leeros esto y turnaros. Así todos podréis ser héroes y vivir AVENTURAS con mayúsculas.

Si tuviéramos que describir la labor de un director de juego como en un manual de instrucciones, lo haría de esta forma:

1. El director debe **pensar una aventura** para que los héroes la afronten. No un problemilla ni una dificultad, sino una AVENTURA con mayúsculas. Encontrarás información sobre esto más adelante, aunque si tienes escasez de ideas siempre puedes usar alguna que alguien haya escrito para que otros directores de juego la utilicen.

2. El director debe **preparar,** antes de jugar, todo lo que necesite para la aventura: valores de juego de personajes no jugadores, mapas, canciones molonas..., ¡todo lo que quieras! Piensa que cuanto más preparado estés, menos tendrás que improvisar. Hay gente que se pone muuuuy nerviosa con eso de improvisar. Pero si eres uno de esos locos de imaginación desbordante, ¡improvisa!

3. Cuando os juntéis para jugar, recuerda **avisar a todo el mundo cuándo es la hora de aventuras.** Cuando llegue la hora de aventuras, dejaremos de hablar de las cosas de las que estábamos hablando (la última moda en el Reino de Chuchelandia, el concierto de Marceline, etc.) y pasaremos a hablar de los problemas del País de Ooo y las cosas molonas que allí suceden a nuestros protagonistas. Al declarar la hora de aventuras, los jugadores comienzan a interpretar a sus personajes y el director de juego comenzará a narrar la historia.

4. Durante la partida de rol, el director de juego debe **describir el País de Ooo** y lo que en él sucede a los demás jugadores, interpretar a los personajes no jugadores que aparezcan durante la partida y tomar decisiones sobre las reglas (por ejemplo, cuándo y qué tipo de tiradas realizar).

5. Durante la partida de rol, el director debe **pasárselo dabuti,** igual que el resto de jugadores. Si algún jugador no se está divirtiendo, algo no se está haciendo bien.

6. Durante la partida de rol, el director debe **marcar el ritmo** de la misma: decide cuándo es un momento adecuado para una pausa o para introducir a un nuevo personaje en la historia. Un director de juego molón no lo hace cuando le viene en gana, sino que tiene en cuenta la opinión de los demás jugadores y amolda la historia a las necesidades del grupo, ¡y no al revés!

7. Durante la partida de rol, el director debe decidir junto a los demás jugadores cuándo ha llegado el momento de **cerrar la partida** por hoy. A veces esto llega de forma natural (la aventura ha terminado), pero otras veces la partida tiene que terminar con la aventura camino de resolverse. No pasa nada, podéis continuar donde lo dejasteis en otra ocasión. Incluso en el caso de que hayáis terminado la aventura, podéis continuar con otra aventura distinta protagonizada por los mismos héroes. Al contrario, ¡es más chulo así! Los grandes héroes no lo son por una única aventura, sino por varias AVENTURAS (con mayúscula) coronadas con éxito.

8. Después de la partida, el director debe **tomar nota de las cosas molonas** que han sucedido en la partida y que pueden dar lugar a otras aventuras más adelante.

9. Después de la partida, tanto el director de juego como los demás jugadores **deberían pasar un buen rato con los colegas** comentando lo increíble que ha sido la partida.

Finn, cuando acabe la partida, ¡no te olvides de consultar el MOLÓMETRO!

Como puedes ver, cuando eres el director de juego en una partida de rol haces muchas cosas a la vez, más de las que hace un jugador corriente. Antes de la partida eres un creador, porque de tu imaginación surge la aventura que los demás van a jugar. Incluso cuando diriges una aventura que otra persona ha creado debes ajustarla a los héroes que interpretan los demás jugadores. Mientras juegas eres un *narrador* y un *árbitro*. Eres narrador porque describes a los demás el País de Ooo y lo que sucede en él, desde cómo es el lugar en que se encuentran hasta cómo huele el pelo de la Princesa Chicle, pasando por lo que se siente cuando uno toca a un habitante del Espacio Bultos. Pero también eres árbitro porque eres quien aplica las reglas y resuelve las dudas que surjan en torno a ellas.

Jake, si alguna vez tienes problemas con eso de aplicar las reglas, recuerda que un montón de cabezas piensan más que una: explícale a tus colegas la duda que tienes y que ellos te ayuden a resolverla. Si no lo tenéis claro, buscad un apaño que os funcione bien y sea ecuánime para todos y seguid con la diversión. Ya habrá tiempo después de la aventura para pensar mejor cómo se resolvería la situación de forma adecuada y hacerlo así en futuras historias. Vivir aventuras es divertido, chaval, pero pasarse horas discutiendo con tus amigos sobre una regla del juego no mola.

En definitiva, ser el director de juego es una gran responsabilidad, pero también una experiencia muy satisfactoria. Si sigues empeñado en ser un buen director de juego, debes enfrentarte a tres cosas: la ambientación, la historia (y cómo crearla) y las reglas.

La ambientación

Cuando empleamos el término «ambientación» en un juego de rol, nos estamos refiriendo al mundo ficticio en el que transcurren las historias de ese juego. En ocasiones el juego puede tratar de ambientaciones reales, como el País de Ooo, mientras que en otras puede referirse a un mundo ficticio, como un pasado remoto en el que los rascacielos dominaban el horizonte, los empresarios mandaban y los animales eran incapaces de hablar.

¿Quién querría jugar en algo así teniendo el País de Ooo donde todo es posible? No lo sé, tron, hay gente muy rara ahí fuera.

¡Ni que lo digas, tío!

Como director de juego, la ambientación es un punto de apoyo para tus historias y también una referencia cuando te encuentres en medio de una partida. Cuando creas una aventura te apoyas en la ambientación para conseguir una historia que sea verosímil, es decir, algo que podría suceder realmente en el país de Ooo. Por ejemplo, todos estaremos de acuerdo en que es factible que el Conde de Fuego haya secuestrado a una princesa, pero que sería extraño que un habitante de Chuchelandia no estuviera hecho de dulce. Piensa en las cosas que son posibles en Ooo y apóyate en ellas cuando decidas cosas sobre la aventura que estás dirigiendo a los jugadores.

¡Ojo!, en ocasiones no todo es como cabría de esperar. Todos los héroes han tenido aventuras en las que las cosas no son como parecían. Quizá el Conde de Fuego no haya secuestrado a la princesa, sino que esta quiere robar algo de su castillo, o el habitante de Chuchelandia es realmente un duende disfrazado. Lo bueno de las aventuras en Ooo es que prácticamente todo es posible si da lugar a una buena aventura.

También se ha dicho que la ambientación es una referencia mientras se juega. Cuando tienes que decidir cómo se comporta un habitante de Ooo, por ejemplo, un unicornio, no tienes que inventártelo partiendo de cero, sabes cómo se comporta y que le encantan los colores. Conocer bien la ambientación te facilita dirigir una partida.

Conocer la ambientación no significa estudiársela como si fuera un examen. Esto es un juego y el objetivo de los juegos es divertirse, no demostrar quién es capaz de empollar más detalles irrelevantes. Con conocer mis andanzas y las de otros héroes como Jake el Perro y Finn el Humano es suficiente.

La ambientación del juego de rol se transmite a los jugadores mediante dos elementos: el escenario y los personajes no jugadores. Con respecto al escenario, es aconsejable procurarse una guía del País de Ooo, como las que suelen editarse en Chuchelandia. Sin embargo, como ya supondrás, una guía así es solamente una ayuda, ya que no puede contemplar todos y cada uno de los lugares que los jugadores visitarán en sus aventuras.

¿Por qué? ¡Porque el límite es la imaginación, chaval! Cuando estás jugando al rol no es como esos videojuegos donde le dicen a uno que solamente puede saltar o pegar, ¡aquí puedes hacer lo que quieras! Sí, en el capítulo de reglas hemos puesto una lista de acciones para que haya reglas para las cosas más comunes que pueden pasar en el juego (página 94), pero esa lista no puede contemplar todas las cosas que los jugadores se van a inventar, así que tienes que estar dispuesto a improvisar nuevas acciones durante el juego. Lo mismo pasa con la ambientación: no podemos describir todo lo que hay en el País de Ooo, de modo que podéis inventaros lugares y personajes a vuestro antojo. Solamente tenéis que tratar de ser verosímiles, como hemos mencionado un poco más arriba. No necesitas saber cuántas princesas existen, solo cómo suelen ser las princesas cuando tengas que inventarte una para tu aventura. Si no existe el Reino de Pollolandia, puedes crearlo tú. Es lo bueno de la imaginación. Pero cuidado con imaginar demasiado, Jake el Perro estuvo en grandes apuros por liberar toda su imaginación en un día de lluvia. ¡Mal rollo, chaval!

Con respecto a los personajes no jugadores, lo que hemos dicho de la verosimilitud en la ambientación se aplica también a ellos. Pero los personajes no jugadores son mucho más interactivos que otros elementos de la ambientación. Por ejemplo, una puerta o un cofre suelen ser solamente objetos y su función es sencilla (en este caso estar abiertos, o cerrados si es que están malditos).

En cambio, un personaje no jugador es alguien con quien los jugadores pueden interactuar de una forma más compleja. Por ello, al introducir un personaje no jugador es recomendable plantearse al menos tres cosas:

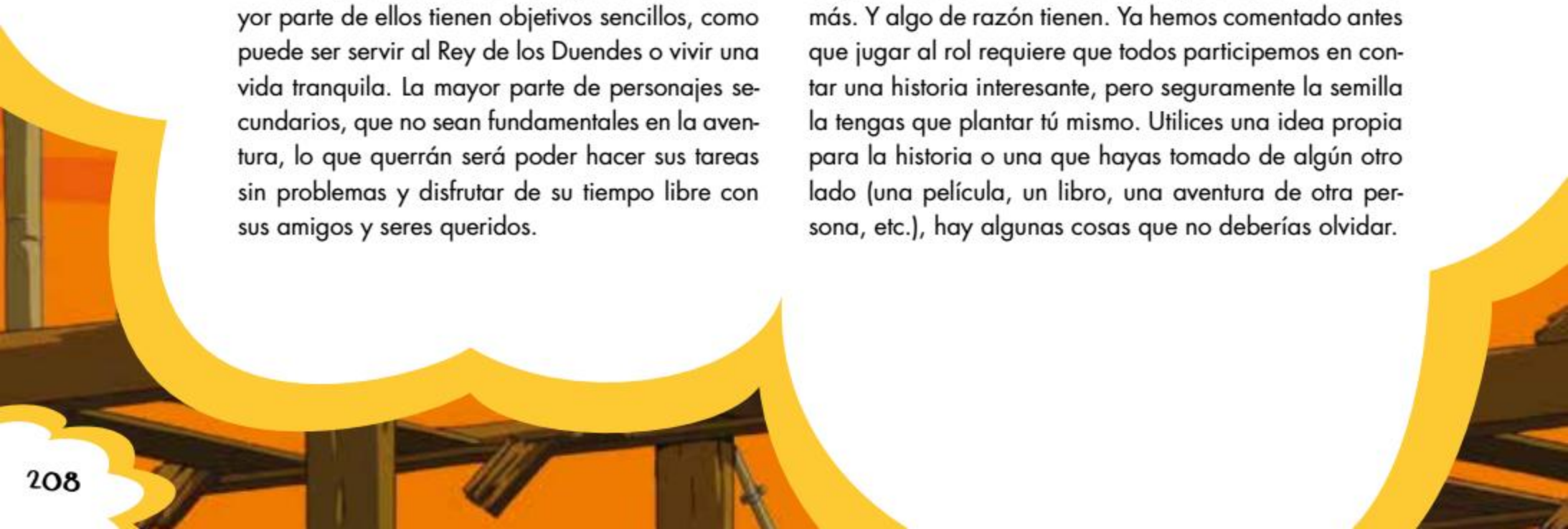
- **¿Cómo es físicamente?** Para imaginarse mejor al personaje no jugador, tus compañeros de juego necesitan que se lo describas. No es lo mismo una bruja con ronchas y pústulas por todas partes que una bruja de ojos grandes y nariz picuda. Si además el personaje no jugador tiene un papel relevante en la historia, seguramente necesitarás prepararlo por adelantado, pensando su nombre e incluso sus rasgos de juego. Así, cuando los personajes jugadores interactúen con él durante la partida, podrás centrarte en narrar lo que sucede y no titubearás cuando tengas que aplicar reglas.

- **¿Qué quiere?** Aunque sean secundarios dentro de la historia, los personajes no jugadores tienen objetivos propios. Cuando los personajes jugadores se relacionen con ellos, ten presente los objetivos de los personajes no jugadores. No todos tienen por qué tener un objetivo complicado (como el Conde de Fuego, que quiere secuestrar a una Princesa para casarse con ella), sino que la mayor parte de ellos tienen objetivos sencillos, como puede ser servir al Rey de los Duendes o vivir una vida tranquila. La mayor parte de personajes secundarios, que no sean fundamentales en la aventura, lo que querrán será poder hacer sus tareas sin problemas y disfrutar de su tiempo libre con sus amigos y seres queridos.

- **¿Qué es lo que lo hace diferente?** No hay dos personas iguales en Ooo y en el juego de rol debe dar la misma sensación. Cuando introduzcas un personaje no jugador trata de distinguirlo de los demás, sea por su aspecto físico (que deberás describir) o por su forma de hablar o actuar (que deberías intentar reproducir, sirviéndote de tu voz y tus gestos). Algunos de los trucos más frecuentes son mirar de determinada forma, usar coletillas o hacer aspavientos con las manos de determinada manera. Cuanto más importante sea el personaje no jugador, más trabajada debe ser su caracterización. De esta forma, incluso podrás conseguir que los jugadores averigüen de qué personaje se trata solamente al oírte interpretarlo, sin necesidad de que se lo digas previamente.

La historia

Para muchos, la historia es el componente principal del juego de rol. Después de todo, la base del asunto está en contar historias, ¿no? Bueno, puede que no, porque otros dicen que la base del asunto es interpretar a los personajes…, pero vamos a hablar de la historia. Cuando eres el director de juego todo el mundo espera que tengas historias molonas con las que deleitar a los demás. Y algo de razón tienen. Ya hemos comentado antes que jugar al rol requiere que todos participemos en contar una historia interesante, pero seguramente la semilla la tengas que plantar tú mismo. Utilices una idea propia para la historia o una que hayas tomado de algún otro lado (una película, un libro, una aventura de otra persona, etc.), hay algunas cosas que no deberías olvidar.



La estructura de la historia es un tema muy importante, ¡presta atención, Finn!

Toda historia se compone de tres partes que se suceden una tras otra: el planteamiento, el nudo y el desenlace. Cada una tiene su sentido en la historia de una partida de rol y aquí encontrarás una descripción de lo que contiene cada una de ellas:

- **Planteamiento:** Es el comienzo de la historia. Lo más típico es comenzar con una situación corriente o introduciendo un elemento que va a romper la rutina. Por ejemplo, una historia podría comenzar con los héroes despertándose un día más en su casa (situación corriente) u organizando una noche de cine en casa para sus amigos (elemento que rompe la rutina). El objetivo del planteamiento es dar la impresión de que todo va bien hasta que... ¡algo rompe la rutina! Sea que alguien interrumpe el desayuno de los protagonistas para pedir ayuda, o que la película que proyectan contiene un mensaje misterioso, el caso es que algo tuerce los planes y nos introduce de lleno en la aventura. Ese algo puede ser cualquier cosa, pero en el País de Ooo lo más frecuente es que sea una petición de ayuda (como una princesa en apuros), un problema que resolver (como una invasión de dulces caníbales sedientos de azúcar) o algo que nunca nadie ha hecho antes o no se ha hecho en mucho tiempo (como atravesar un laberinto misterioso). Un planteamiento interesante atrae a los jugadores rápidamente y los introduce en la historia. Habitualmente, el planteamiento no suele consumir más allá del 15 % del tiempo que destinas a contar la historia.

- **Nudo:** Esto es el meollo, por lo que todos os habéis juntado en torno a una mesa con unos papeles y unos dados. Si esto fuera una película, sería la parte divertida, donde los héroes se meten en todo tipo de aventuras y desventuras para conseguir su objetivo. En ocasiones, incluso conseguir el objetivo es solamente una parte del nudo y lo que ocurre es que resolver el problema genera un nuevo problema o hay un giro inesperado que complica las cosas. Como director de juego, debes plantear un nudo interesante y acorde con las capacidades de los héroes. Si un jugador interpreta a una princesa con habilidad para la ciencia, deberías generar situaciones en las que pueda utilizar sus capacidades. Con todo, el nudo seguramente sea la parte que menos puedas preparar, ya que los personajes jugadores tienen libre albedrío y pueden decidir cómo encarar las dificultades que pongas ante ellos. Una buena estrategia es pensar en una serie de problemas que los personajes jugadores deben solventar (por ejemplo: encontrar al villano, conseguir un objeto para derrotarle, infiltrarse en su guarida, pelear con él) y conocer bien estas dificultades para que puedas ajustar tu narración a las ideas de los jugadores. Si no tienes muy claro cómo plantear un nudo, prueba a leer aventuras de otras personas y a jugarlas antes. Le irás cogiendo el truquillo. Un nudo suele consumir hasta el 75 % del tiempo de una aventura.

¿Te has enterado de los porcentajes, Finn? Fíjate, si queremos contar una historia de dos horas de duración, deberemos emplear unos veinte minutos en el planteamiento, una hora y media en el nudo y unos diez minutos en el desenlace. ¡Es álgebra!

- **Desenlace:** Aquí es cuando el problema o dificultad alcanza su cénit y abarca desde ese momento hasta que se resuelve y todo acaba de manera satisfactoria. En una historia de misterio, el desenlace arrancaría en el momento en el que finalmente se descubre quién es el malo y hay que atraparlo en una trepidante persecución final. Hay a quien le gustan los finales largos, pero un amante de las aventuras sabe que los mejores finales son los que llegan de sopetón, sin tiempo a soltar lagrimones. Un desenlace típico acaba con algún tipo de felicitación a los héroes (por ejemplo, un desfile), pero otras aventuras concluyen con una lección final (por ejemplo, un personaje aprende que no debe fiarse de los extraños) o con una amenaza de un futuro problema relacionado con el que acaba de resolverse (como ver que el villano, al que creíamos muerto, ha escapado y jurado venganza). Un buen desenlace conlleva el 10 % de una sesión de juego.

Cómo crear una aventura

Ahora que sabemos las partes de las que se compone una aventura, prepararla es tan sencillo como seguir estos pasos:

1. Piensa en **el reto** que van a resolver los personajes jugadores. Por ejemplo, una princesa ha sido secuestrada por algún malhechor.

2. Transforma ese reto en un **esbozo de aventura con su planteamiento, nudo y desenlace.** Por ejemplo, el planteamiento puede ser que los personajes reciben una carta del mayordomo pidiéndoles que acudan al reino de la princesa lo antes posible. El nudo puede ser visitar el reino, reunir pistas del culpable y después encontrar el camino hasta su guarida para enfrentarse a él. El desenlace empezaría con ese enfrentamiento y podría terminar en el reino de la princesa con una fiesta en honor de los héroes.

Mira, Jake, una campaña es lo que convierte a unos personajes en auténticos héroes. Si te gusta jugar al rol y te gustan los personajes que interpretas, deberíais encadenar varias aventuras para jugar una campaña. Incluso no tiene por qué ser siempre el mismo director de juego. Verás que se acumulan anécdotas, grandes batallas y otras hazañas que hacen que cojáis especial cariño a vuestros personajes.

3. Piensa en **el curso de acción más probable** y, si es posible, en algunas **alternativas.** Si te atascas en algún punto, piensa en la coherencia del País de Ooo. Por ejemplo, si los personajes jugadores van por el reino de la princesa metiéndose con los aldeanos, la guardia aparecerá para encerrarlos por bravucones.

4. **Toma algunas notas del esbozo de aventura.** Según lo detallista que seas, puedes escribirlas de forma detallada o como un mero resumen. Por ejemplo, en la página 220 tienes una aventura completamente desarrollada, pero también algunos esbozos que llamamos «ideas de aventuras» (página 226).

5. Una vez esbozada la aventura, **toma notas de los principales personajes no jugadores, criaturas y otros retos que aparecerán en ella.** Si es preciso, defínelos con rasgos de juego. Después de todo, si los personajes van a tener que enfrentarse a un adversario, necesitarás sus valores de juego.

Y esto es todo. Si a vuestro grupo de juego le gusta el rol tanto como al resto de habitantes de Ooo, seguramente no queráis jugar solamente una partida. En ese caso podéis lanzaros a lo que se suele llamar «campañas». Una campaña no es sino jugar varias aventuras con los mismos protagonistas, lo cual es genial porque puedes reutilizar antiguas situaciones para tus historias y ver cómo los personajes evolucionan (ver página 92). Así, un adversario podría convertirse en el villano recurrente (como el Conde de Fuego para Billy o el Rey Hielo para Finn el Humano), o un problema podría volver a repetirse, aunque de forma distinta (por ejemplo, Finn se ha enfrentado en varias ocasiones al Lich, como Billy lo hizo antes que él). Jugar una campaña es muy gratificante para todos, porque da la sensación de compartir algo duradero. Pruébalo y repetirás.

¡Gran idea, tío!

Las reglas

Como su nombre indica, un juego de rol es un juego y, como tal, debe tener normas que regulen lo que sucede en la partida. Sin embargo, un juego de rol es más abstracto que otros juegos que hayas jugado, como juegos de tablero o cartas. Aquí todo sucede en la imaginación, pero cuando uno mezcla su imaginación con la de los demás pueden surgir problemas. Por ejemplo, un jugador puede querer que su personaje haga una cosa, pero a los demás no les parece buena idea. ¿Cómo resolvemos eso? Con las reglas.

Las reglas nos permiten saber si una acción tiene éxito o no. Si estás leyendo esto es porque ya conoces las reglas del juego de rol de **Hora de Aventuras** y sabes cómo

funcionan. Lo que quizá no sabes es cuándo debes o no pedir una tirada de dados como director de juego. La respuesta es sencilla: cuando sea importante conocer el resultado. Por ejemplo, no necesitas pedir que un personaje que sabe tocar el bajo tire los dados para ver si lo toca bien o no: podemos suponer que lo hace razonablemente bien la mayor parte de las veces. Pero si está en un duelo musical con La Muerte por el alma de su mejor amigo, eso es algo que requiere una tirada. Podríamos decir que las tiradas son el punto de inflexión en una aventura: según el resultado, la historia discurrirá por un lado u otro.

¡Me encanta dejar que la historia fluya por donde el azar la lleve!

• EL DIRECTOR DE JUEGO Y LOS PUNTOS HÉROE •

Ya hemos dicho que solo los personajes que interpretan los jugadores tienen puntos de Héroe, pero eso no significa que los personajes del director de juego no puedan hacer también cosas extraordinarias. Date cuenta que esos personajes pueden tener proezas que requieran gastar puntos de Héroe o pueden verse en situaciones en las que les vendría bien beneficiarse de sus otros efectos. Como llevar la cuenta de los puntos de Héroe de montones de personajes principales y secundarios sería un rollo, en su lugar haremos lo siguiente: siempre que un personaje del director de juego se beneficie del uso de un punto de Héroe, considera si esto favorece o perjudica (aunque sea de forma indirecta) a uno de los personajes de los jugadores. Si le favorece, el personaje jugador debe pagar el punto, si le perjudica, el personaje jugador recibe un punto de Héroe. Si ninguna de las dos cosas ocurre, entonces seguramente no tenga sentido usar un punto de Héroe en esa situación, ¿no te parece?

Un problema habitual con las reglas es cuando uno no sabe cómo interpretar una de ellas. Si ese es tu caso, te recomendamos que cojas un puñado de dados y unos personajes de ejemplo, y trates de seguir lo que se cuenta en la regla y en su correspondiente ejemplo para ver si lo estás enendiendo bien. Si te ocurre durante una partida está claro que tus amigos te mirarían raro si empiezas a jugar tú solo, así que puedes involucrarles para que ellos te ayuden a resolver la duda. En cualquier caso, no pares una partida de rol por no estar seguro sobre cómo interpretar una regla: interprétala de forma provisional, avisa de ello a tus jugadores y que la diversión continúe. Si dudas entre dos interpretaciones, decántate por la que beneficie a los jugadores y así evitarás cometer un mal mayor si estabas interpretando mal una regla.

No veas lo que se enfada la peña si su personaje la pifia porque has interpretado mal una regla, Finn. Hay que ser cuidadoso.

También es recomendable ser consecuente con el uso de las reglas. Si vas a resolver algo según las reglas (por ejemplo, un combate o una persecución), sométete tú también al resultado de los dados. Claro que podrías hacer trampas, pero la improvisación de las historias es parte del encanto del rol. Por ello, si crees que algo dentro de tu historia es un «punto fijo» (algo que debe pasar, sí o sí), no pidas tiradas.

¡Ojo! Un punto fijo no puede ser algo arbitrario, como decidir que un personaje jugador la diña porque a ti te apetece. Puedes decidir que interrogar a alguien no requiere tiradas porque forma parte del planteamiento y necesitas que los personajes jugadores consigan la información para llegar al nudo, pero no cometas el error de considerar puntos fijos todo lo que te apetezca o nadie querrá jugar contigo. Aquí la gente se divierte contando historias juntos. Sí, J-U-N-T-O-S. Si no te va eso, será mejor que te conviertas en escritor de novelas de aventuras o guionista de cómics.

Entonces ¿quién puede ser director de juego?

Después de lo que has leído un poco más atrás, es posible que creas que careces del talento para ser un buen director de juego. Nada más lejos de la realidad, porque todos los que juegan al rol pueden ser excelentes directores de juego. El único requisito es querer serlo. El resto es darle al coco para conseguir una gran aventura. En este apartado te ayudaremos a pulir el resto de detalles, como el modo de presentar el País de Ooo a los jugadores o resolver las reglas.

Ves, ¿Finn? ¡Tú también puedes ser director de juego! De hecho, el resto de jugadores también pueden serlo. Turnaros para que cada día uno de vosotros sea director de juego es un pasote.

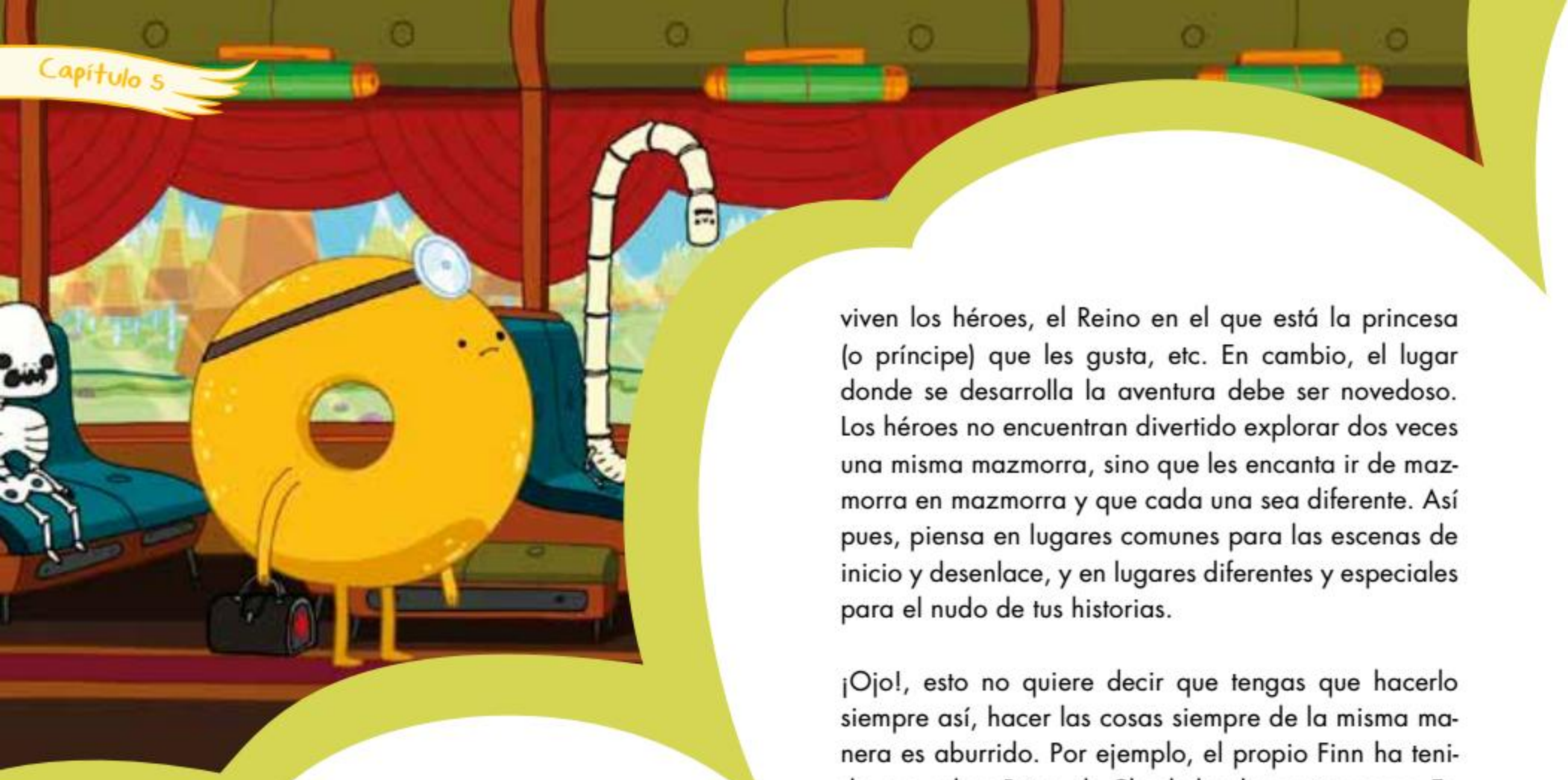
CÓMO CONVERTIR UNA AVENTURA EN UNA ¡AVENTURA!

Si eres un héroe, las aventuras te gustan, sean del tipo que sean. Haces cosas guays, te enfrentas a la gente chunga y a veces consigues una buena recompensa, como el beso de la princesa o el príncipe que te gusta. Sin embargo, cuando uno vive aventuras intenta que sean lo mejor posible, lo que yo llamo una AVENTURA, así, con mayúsculas. Ahora que ya conoces lo básico para ser un director de juego, te daremos algunos consejos para conseguir añadir unas cuantas mayúsculas a tu palabra favorita.

En primer lugar, cuando decidas que es la hora de aventuras, hazlo bien. No digas: «Ey, colegas, ¿nos ponemos a jugar?». En su lugar di: «¡Hora de aventuras!» (si no asustas a nadie, puedes hasta gritarlo) e incluso podéis cantar una de las canciones más populares al respecto del País de Ooo. Seguro que ya la conoces, empieza así: «Hora de aventuras llegó, coge a tus amigos y vámonos…». De esta forma, no solamente estarás diciendo a todos que es el momento de jugar, sino que estarás diciéndoles algo así como: «¡Y lo vamos a pasar BIEN!».

Cantar mooooola.

En segundo lugar, ten personajes no jugadores a la altura. Con esto quiero decir que deberías tener bien pensados cómo son, cómo se comportan y qué quieren los principales participantes de la historia (sin contar a los héroes, eso ya lo tienen que tener en mente los jugadores). Si la Princesa del Espacio Bultos va a pedir ayuda a nuestros héroes, tienes que tener en mente cómo vas a interpretarla cuando aparezca. Imita su peculiar forma de hablar y no dudes en decir «¡Que te bulten!» si te ofenden. Cuanto más asocien los jugadores tu forma de interpretar a un personaje con dicho personaje, más fácil les resultará meterse en la historia. Cuando no te bases en personajes bien conocidos del País de Ooo, como la citada Princesa Bultos o el Rey Hielo, tendrás que crearlos de cero. Piensa en los personajes que conoces y en qué los hace funcionar: 1. Todos tienen alguna motivación (secuestrar princesas, ser un héroe, ir de fiesta en fiesta, etc.); 2. Una forma de hablar característica (bien por el tono, por usar expresiones determinadas, etc.); y 3. Algunas aficiones más o menos

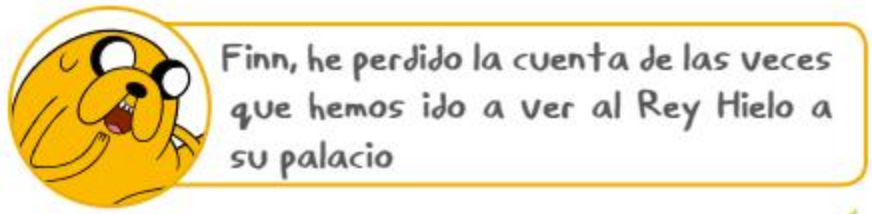


claras (las aventuras, la música, los videojuegos, etc.). Eso te ayudará a crear un personaje más parecido a los que todos conocemos y amamos (u odiamos, según el caso). Ten en cuenta que no siempre hay que revelar todos los misterios a la primera. ¿Quién iba a pensar que la Princesa Chicle adora la música de Marceline? Pues ahí tienes un buen ejemplo de detalle que Finn y Jake no conocieron hasta mucho después de ser amigos de la princesa.

Dedica también un tiempo a pensar en los sitios que van a visitar los héroes de los jugadores. Como ocurre con los personajes, en ocasiones esos sitios son lugares conocidos, como el Reino de Chuchelandia. Sin embargo, un auténtico héroe explora lugares ignotos y no se detiene muchas veces en el mismo sitio. La verdad es que esto puede verse desde dos ópticas distintas: por una parte tenemos los lugares «tranquilos», en los que no es frecuente que ocurran aventuras, sino que sirven como punto de inicio o de final. Este tipo de sitios deberían ser más o menos los mismos a lo largo de varias aventuras, y pueden ser la casa en la que viven los héroes, el Reino en el que está la princesa (o príncipe) que les gusta, etc. En cambio, el lugar donde se desarrolla la aventura debe ser novedoso. Los héroes no encuentran divertido explorar dos veces una misma mazmorra, sino que les encanta ir de mazmorra en mazmorra y que cada una sea diferente. Así pues, piensa en lugares comunes para las escenas de inicio y desenlace, y en lugares diferentes y especiales para el nudo de tus historias.

¡Ojo!, esto no quiere decir que tengas que hacerlo siempre así, hacer las cosas siempre de la misma manera es aburrido. Por ejemplo, el propio Finn ha tenido que salvar Reino de Chuchelandia varias veces. En ocasiones esto sirve para introducir zonas desconocidas en un lugar bien conocido. Por ejemplo, no todo el mundo conoce la Chuchetaberna, un lugar turbio al que no deberías acercarte desarmado. Introducir aventuras en lugares conocidos ayuda a dar aire fresco a tus historias.

Una posible excepción a esto son las campañas en las que hay un enemigo recurrente, ya que puede que los héroes vayan a visitarle en más de una ocasión.



Sobre las tramas, las verdaderas AVENTURAS no tienen argumentos retorcidos: salvar a una Princesa, evitar que un villano destruya el mundo tal y como lo conocemos, conseguir tener un día tranquilo en casa... Lo que hace que sean grandes historias es lo que sucede al resolverlas. Eso depende de los jugadores, pero también de ti. Asegúrate de tener situaciones chulas que supongan un reto para los héroes, pero que os lleven a echaros unas risas y hacer cosas emocionantes. Algunos de los retos más frecuentes son: salir de un laberinto, resolver un enigma, solucionar varios problemas, colarse en un sitio o robar un tesoro sin ser detectado, pelear con un enemigo molón... Coge alguna de esas ideas y dale un par de vueltas para convertir tu historia en algo memorable.

Por si no lo captas, aquí tienes un ejemplo, Finn. Si quiero que uno de los retos sea resolver un enigma, puedo hacer que en lugar de un acertijo sea algo que los jugadores tengan que descubrir hablando con algunos personajes. Por ejemplo, puede que alguien esté secuestrando chuches por algún motivo misterioso. Averiguar por qué requerirá encontrar algún rastro de los chuches desaparecidos y así saber cómo los secuestra. Eso seguramente conducirá a encontrar dónde los tiene ocultos. El siguiente reto podría ser colarse allí sin ser detectado; y el tercer y último reto, enfrentarse al secuestrador.

Continuando con la descripción de los lugares, no sé si te has dado cuenta, pero Ooo está repleto de reminiscencias de la Guerra del Champiñón. Tiradas aquí y allá hay cosas que recuerdan que el mundo en el que vivimos ahora no es el único que existió una vez. Un buen director de juego, sabedor de cómo es el País de Ooo, introduce en sus historias algunos detalles que recuerden al tiempo anterior a la Guerra del Champiñón, como unos empresarios congelados en el hielo, unas viejas películas en formato VHS o un campo de béisbol.

No hace falta que introduzcas estos detalles a la fuerza. Si los vas a usar solo para darle color a la ambientación, puedes mencionarlos cuando describas la escena, sin ahondar mucho en ello. Por ejemplo, describe simplemente esos dados de formas poliédricas que alguien ha dejado olvidados en un trastero repleto de basura. En cambio, si el elemento que introduces es algo que va a ser importante en la historia debes darle más énfasis, claro.

Otro elemento que caracteriza a las AVENTURAS es la aparición de situaciones y elementos extraños. A ver, esto puede ser difícil de entender para un habitante de Ooo, pero en numerosas ocasiones en una aventura se dan situaciones raras, sorprendentes o incómodas. Por ejemplo, para algunos resulta extraño que Stanley la sandía tenga una gran aptitud científica, al no ver más que una fruta ahí parada, o que la Doctora Princesa no sea una princesa. Otros se sorprenderían al ver el cariño con que el Rey Hielo trata a su lacayo Gunter y

definitivamente para todos es incómodo ver al Mayordomo Menta hacer rituales de magia negra. Asegúrate de tener esto en cuenta en tus historias.

De cuando en cuando, prueba a finalizar una aventura con un detalle de este tipo. Cuando los jugadores se queden perplejos al descubrir, por ejemplo, que el ídolo que han rescatado de unas ruinas realmente es un huevo de una extraña criatura que se abre y los confunde con su madre. El resultado es muy acorde con el espíritu de las aventuras del País de Ooo.

Las canciones forman parte del día a día del aventurero. A veces son muy elaboradas, pero lo habitual es que surjan sobre la marcha, como parte de la historia en curso. Anima a tus jugadores a que improvisen canciones como suelen hacer Finn y Jake, y disfrutad de un rato divertido encontrando canciones pegadizas que reflejen lo que sus personajes están haciendo en ese momento.

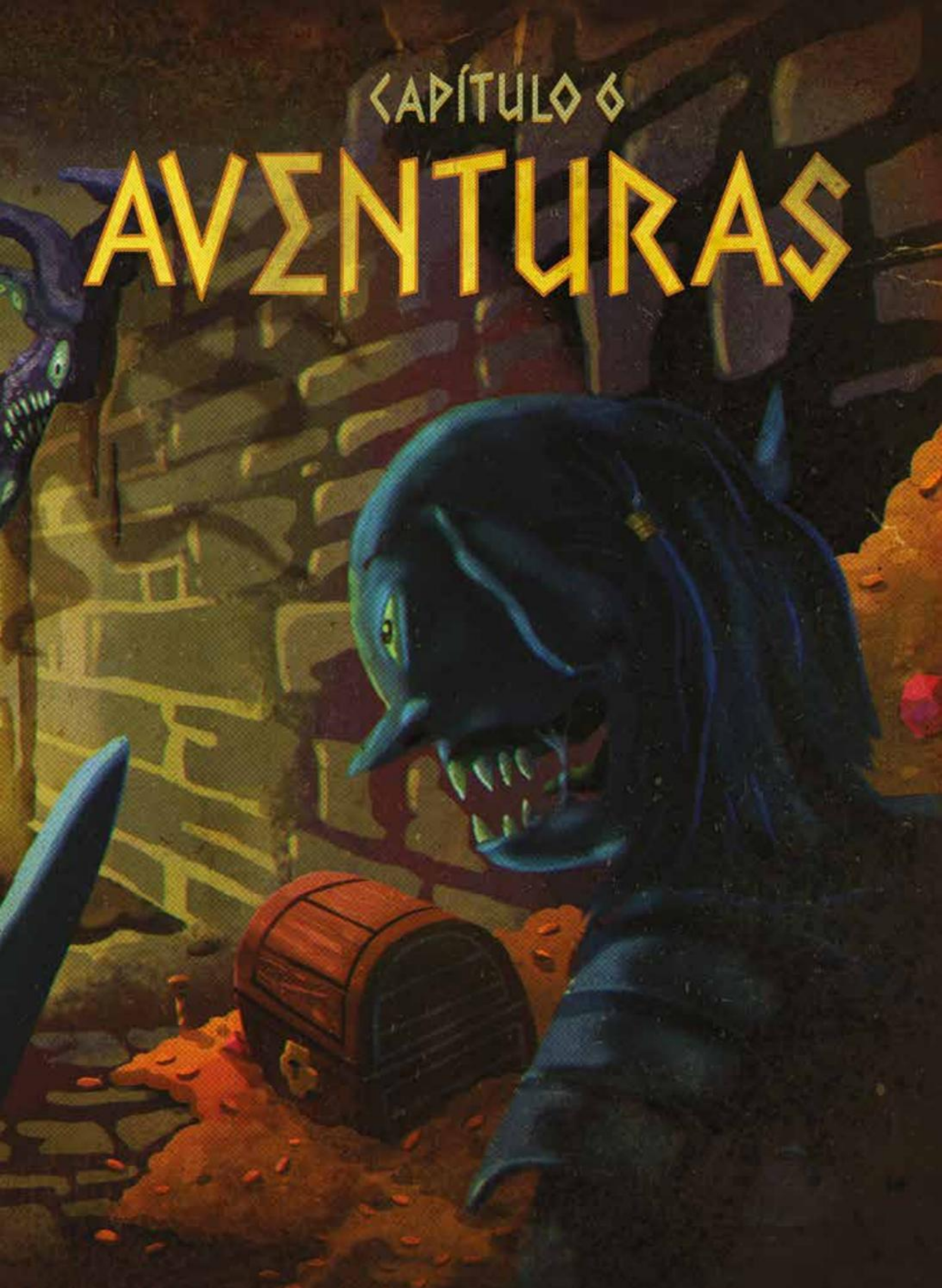
Oh, tron, me estoy acordando de la pegadiza canción del bacon frito. «Bacon frito, bacon bacon friiiito...».

Y una AVENTURA, claro está, tiene que tener un final a la altura. Para un héroe lo importante del desenlace es la recompensa que recibe inmediatamente, sea en forma de ovaciones o de un gesto romántico de la persona a la que quiere. Una buena aventura no emplea demasiado tiempo contando lo que pasó después, sino que se cierra abruptamente tras esta recompensa inmediata. Haz tú lo mismo y acaba tus historias rápidamente, pero con una sensación agradable. Unas risas siempre son una buena forma de acabar una historia.

Si estás dirigiendo una campaña, seguramente algunas de tus historias estén entrelazadas. Si es así, de cuando en cuando puedes finalizar una aventura con una escena final en la que adelantas algo de lo que está por venir. De esa forma, los jugadores sabrán que algo interesante sucederá en una de las próximas aventuras.

CAPÍTULO 6

AVENTURAS



Ahora que ya conoces las reglas del juego y cómo es el País de Ooo, además de todo lo que lo rodea, llega el momento de pasarlo guay. Sabemos que no vas a necesitar más que darle un par de vueltas al coco para inventar tus propias aventuras, pero creemos que no está de más ofrecerte algunas otras para esos días en los que quieres montar una partida de rol sobre la marcha o has estado muy ocupado haciendo otras cosas.

Lo que te presentamos a continuación son algunas historias que pueden servirte para jugar con tus amigos. Algunas son cosas que han sucedido en el País de Ooo, otras son cosas que podrían pasar y otras son rumores. La primera, «El Mapa del Tesoro», es una aventura completa (aunque cortita, para una sesión de juego o así) y tiene todo lo que hace falta para jugar. Las demás son ideas de aventuras, premisas que necesitan que las desarrolles, así que tendrás que pensar un poco más sobre ellas para dirigirlas.

Una última cosa: ¡si no vas a actuar como director de juego, no sigas leyendo! Recuerda que parte de la diversión de los juegos de rol es la sorpresa de no saber qué pasará en la aventura.

EL MAPA DEL TESORO

En esta aventura nuestros héroes encuentran lo que ellos creen que es un mapa del tesoro. Siguiendo sus indicaciones (y con mucha imaginación), este mapa les guiará hasta un lugar misterioso en el que se esconde un objeto mágico. Su viaje les obligará a atravesar lugares peligrosos para llegar hasta el fantástico lugar que señala el mapa, donde tendrán que superar peligrosas pruebas antes de alcanzar el objeto que allí se esconde.

El rescate

Nuestros héroes pasean por el bosque (quizás están volviendo de una aventura o simplemente han salido de excursión para merendar) cuando oyen unos gritos de ayuda. Una acción de pisparse (dificultad 0) les permite localizar el origen de los gritos: en un claro cercano, unos duendes (página 170) acosan a Trompi (página 165), que llora desconsolada pidiendo ayuda. Cuando los héroes llegan, los duendes (tantos como personajes jugadores) se enfrentarán a ellos, pero en cuanto tengan una o dos bajas huirán a toda velocidad.

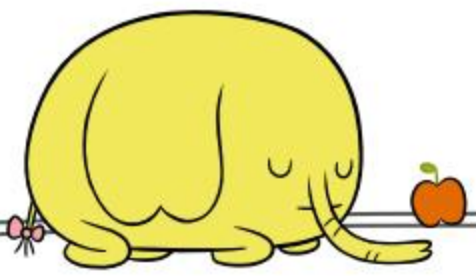
Libre ya de los duendes, Trompi se mostrará muy contenta y agradecida con los personajes. Les explicará que había salido a por manzanas de una variedad especial para hacer una nueva receta de tarta cuando se encontró con los duendes que se pusieron a chincharla. Trompi pedirá a los personajes que la acompañen a casa por si los duendes vuelven a fastidiarla, con la promesa de invitarles a tarta como agradecimiento.

Por el camino, la elefantita les contará que hace un par de días, cuando salió en busca de frutas para una de sus tartas, encontró un misterioso librito muy viejo y estropeado, pero que le pareció importante. Les prometerá a los personajes dárselo en cuanto lleguen a su casa y terminen de disfrutar de la tarta que va a hacerles.

El viaje del héroe

El libreto del que les hablaba Trompi está quemado y emborronado, pero algunas de sus partes aún son visibles. Una acción de saber (dificultad 1) permite darse cuenta de que debe de ser de la época de antes de la Guerra del Champiñón. La mayoría de sus páginas son ilegibles, pero los dibujos y diagramas que muestra no dejan lugar a dudas: ¡se trata del mapa de un tesoro que conduce a un objeto mágico y legendario!

Para llegar a su destino los personajes tendrán que pasar por cuatro lugares peligrosos: el Pantano del Mal Rollito, el Lodazal Perdido, el Desierto de Cristal y el Bosque de Cenizas. Sin embargo, una correcta interpretación del mapa les puede permitir ahorrarse uno de estos peligrosos parajes. Para leer el mapa los personajes necesitarán una acción de descifrar a dificultad 2. Si los personajes tienen éxito podrán evitar pasar por uno de estos lugares. Con éxitos chachis el viaje puede ser incluso más fácil: cada permite evitar un sitio adicional. La consecuencia de fallar sería añadir uno o dos sitios más por los que pasar antes de llegar a su destino.



En realidad, el libreto es una antigua guía de videojuego, pero este es un dato para los jugadores, no para los personajes. Como director de juego, en las historias de Hora de Aventuras tendrás que jugar con esa dicotomía entre objetos cotidianos que los jugadores pueden reconocer y la diferente interpretación que harán los personajes de ellos. Aquí los héroes toman una simple guía de videojuego por un mapa del tesoro y esa confusión les llevará a un emocionante viaje.

En cada uno de los lugares chungos por los que los héroes tienen que pasar para llegar al tesoro hay peligros y amenazas que deben superar. Aquí te sugerimos cuáles podrían ser para los dos primeros lugares y qué tendrían que hacer los personajes para evitarlos, pero tus jugadores siempre van a tener un plan B con el que no cuentas, así que prepárate para ser flexible y aceptar sus locos planes para salir airosos. ¡Es parte de la diversión!

* **Pantano del Mal Rollito:** Es un lugar donde apenas llega la luz debido a la espesa niebla verde que lo cubre todo. Solo se escucha lo que parecen gemidos y murmullos de las criaturas que quedaron allí sepultadas y ahora no hacen más que quejarse y desanimar a los viajeros. Mientras intentan encontrar un camino para salir del pantano, los personajes tendrán que enfrentarse a sus susurros, que tratan de comerles la cabeza con lo mal que va todo y con que no merece la pena seguir. Cada personaje necesita realizar una acción de descifrar (dificultad 2) para encontrar el camino de salida correcto e ignorar los susurros del pantano. Basta con que un héroe tenga éxito para encontrar la salida, pero todos los que fallen la acción ganan el estado de bajona (página 120) hasta el final de la siguiente escena. Si un personaje de bajona vuelve a intentar encontrar la salida del pantano y falla de nuevo, gana en esta ocasión el estado asustado (página 118). Un personaje que ha fallado dos veces no puede intentar volver a encontrar la salida del pantano a no ser que gaste un punto de Héroe.

* **Lodazal Perdido:** Es una zona extremadamente húmeda con árboles caídos y desperdigados por todas partes. La humedad se puede palpar y hay un rocío constante que hace que todo se empape al poco tiempo de estar ahí. Los personajes deberán caminar con cuidado de no caer en las fosas de barro que cubren la zona. Para ello, necesitarán una acción de pisparse (dificultad 2) para evitar sumergirse en el barro. Los que fallen quedarán sumergidos en el barro y ganarán el estado inmovilizado. Si en tres turnos no consiguen salir, se hundirán del todo y en cada turno adicional tendrán que realizar una acción de aguantar para evitar sufrir daño por la falta de aire. ¡Esperemos que salgan de ahí!

* **El Desierto de Cristal:** Una zona árida y rocosa, en la que todo parece hecho de cristales brillantes y gigantes de diferentes colores. Los cristales reflejan imágenes distorsionadas de los personajes y algunos dicen que esas imágenes pueden liberar copias idénticas y malvadas de quienes se ven en ellas. Dichas copias intentarán reemplazar a los originales y dejarlos atrapados dentro de los cristales.

* **El Bosque de Cenizas:** En este bosque todos los árboles, las plantas y las rocas son de un color grisáceo y si los tocas se deshacen en un montón de cenizas. De ellas podrían salir pequeños seres de ceniza que atacarán a los personajes tratando de meterse por su nariz y boca. O quizás una nube de ceniza podría cegar a los personajes, haciendo que sea más difícil que encuentren la salida del bosque.

El Amo de la Calabaza

Siguiendo el mapa, los personajes llegan hasta una vieja fábrica abandonada que parece ser la cueva del tesoro. El edificio es un pequeño bloque gris sin ventanas y de un solo piso. Justo en la entrada hay un destartalado cartel con un logotipo naranja que parece una calabaza. Junto al cartel se encuentra un humanoide viejo, pequeño, arrugado y calvete pero con greñas blancas y lacias. Va vestido con una túnica naranja que le llega hasta los pies.

El Amo de la Calabaza, que es como dice llamarse el amable vejete, cuenta a los héroes cómo a través de los años distintos grupos de aventureros han entrado en ese lugar en busca del tesoro, pero ninguno de ellos ha tenido éxito. Sin embargo, le da la sensación de que este grupo será el que consiga el tesoro porque los ve aguerridos, valientes y bien preparados. Según él, lleva tiempo custodiando el lugar para aconsejar a los aventureros y ayudarles, pues él ya es muy anciano para adentrarse allí. Dicho esto, les da una extraña pieza metálica (un fusible) y les dice que les «dará luz» en su aventura para poder escapar de aquel lugar.

Así, entre nosotros, el Amo de la Calabaza no es quien parece. Va de vejete adorable y les hará la pelota a los personajes para caerles bien, pero sin pasarse, que no quiere que se le vea el plumero. Incluso hará una acción de animar sobre alguno de ellos para infundirle fuerzas para tener éxito y reforzar que es un tipo majo. Sin embargo, sus intenciones son realmente bastante egoístas y muy turbias: necesita que alguien despeje el camino lleno de trampas hasta unos tanques de incubación en los que... Bueno, no adelantemos acontecimientos, ¿verdad?

La cueva del tesoro

Lo que se ve a simple vista no es más que un pequeño edificio de una planta, un cubo de color gris con una puerta de metal y sin ventanas. Ese es realmente el acceso a un complejo subterráneo que los personajes tendrán que recorrer para llegar al tesoro. En el mapa de la página 225 puedes ver la pinta que tiene el complejo y a continuación encontrarás la descripción de cada una de las estancias. No enseñes el mapa a los jugadores. En su lugar anímales a que hagan su propio mapa a partir de tus descripciones o, si lo prefieres, ve dibujándolo tú a medida que van avanzando por las diferentes estancias. Puedes considerar cada una de las secciones numeradas del mapa como una zona a efectos de movimientos. Como verás, el solo hecho de atravesar algunas zonas representa un peligro y puede que pasar a través de ellas requiera realizar alguna acción.

1. **Sala superior.** La puerta de la entrada está bloqueada y necesitará una acción de romper (dificultad 1) para que ceda y poder entrar. Una vez dentro, los héroes se encontrarán una única estancia completamente oscura y repleta de trastos inútiles: restos de máquinas, papeles indescifrables, cajas con componentes metálicos sin valor, etcétera. Los personajes necesitarán tener éxito en una acción de buscar (dificultad 2, 4 si los personajes no iluminan la estancia de alguna forma) para encontrar en el suelo una esclusa oculta bajo una pila de cajas y piezas inservibles. Aunque la trampilla de la esclusa está dura, se puede abrir sin problemas una vez despejada de trastos. Bajo ella, un tobogán gigante conduce hacia el nivel inferior en un sinfín de vueltas.

2. **Sala de los fusibles.** El tobogán de la sala 1 conduce hasta aquí. Todo está a oscuras, pero una acción de pisparse (dificultad 1, 4 si los personajes no iluminan la estancia de ninguna forma) permitirá que los personajes vean un cuadro con espacio para cuatro fusibles en la pared, tres de ellos están colocados en su sitio. En el cuarto espacio encaja perfectamente la pieza que el Amo de la Calabaza les ha dado en la entrada. Esto devolverá

la electricidad a todo el complejo, iluminando todas las estancias con una fría luz proveniente de paneles del techo. Asimismo, pondrá en marcha todos los mecanismos del resto de salas. En la sala hay una puerta metálica sin cerradura que no parece que se pueda abrir de ninguna forma (se necesita una acción de romper a dificultad 5 para forzarla), pero se abrirá automáticamente al acercarse a ella si la electricidad ha sido restaurada.

¿Y si los personajes no colocan el fusible? Si no lo hacen, tendrán que encontrar la forma de abrir la puerta de la sala, que ya hemos visto que no es nada fácil. Si lo consiguen, podrán andar por el complejo con sus propias fuentes de luz (antorchas o linternas que saquen de sus mochilas) y puedes ignorar las trampas y peligros descritos en las siguientes salas. Ahora bien, sin electricidad no podrán abrir la puerta del punto 7 de ninguna manera, así que seguramente les toque volver a este punto y activarla.

Si los personajes han activado la luz y dedican un tiempo a registrar la habitación con una acción de buscar (dificultad 4) pueden encontrar una segunda puerta camuflada como un panel de la pared. Esta puerta secreta conduce directamente al almacén (sección 6) a través de un pasillo.

3. **Cinta trasportadora.** Este pasillo funciona como una cinta transportadora. Todo parece tranquilo y en silencio en la sala, pero en cuanto los personajes pongan un pie en el suelo, la cinta comenzará a moverse y unas enormes prensas hidráulicas caerán del techo con distintas formas en su base (estrellitas, círculos, lunas...). Las prensas atacan a cada personaje tres veces con una acción de atacar con 5 dados.

4. **Sala de montaje.** A esta sala llegaban diferentes piezas a través de la cinta transportadora. Ahora se amontonan en la sala en formas distintas sin propósito alguno. Los personajes tendrán que pasar entre el laberinto de piezas hacia el otro extremo de la sala, pero deben andarse con ojo para no caer en una trampilla de deshechos. Una acción de pisparse (dificultad 2) puede servir para evitar caer en alguna de las trampillas. En caso de fallo, el desdichado personaje terminará en un compactador de residuos, que se activará inmediatamente. El compactador tarda tres turnos en cerrarse y a partir de ahí serán necesarias acciones de aguantar para intentar evitar ser aplastado. El personaje puede tratar de salir del compactador con una acción de trepar (dificultad 3) o saltando (dificultad 4). Seguro que con un poco de ayuda de sus compañeros todo resulta más sencillo. Si te sientes especialmente creativo, el compactador de deshechos puede ser el hogar de alguna criatura desagradable que te inventes y que intentará zamparse a los personajes. ¡Ese siempre es un homenaje estupendo!

5. **Zona de soldado.** Los personajes tienen que atravesar un estrecho pasillo con pequeñas aberturas a los lados. En cuanto el primero de ellos entre en el pasillo, un sonido de sirenas alertará a los personajes de que no se encuentran en un lugar muy seguro. De las aberturas asomarán unos pequeños tubos que desprenden bocanadas de fuego. Para pasar al otro lado, cada personaje tendrá que soportar cuatro ataques de llamas de los tubos, cada uno de 3 dados. Ni que decir tiene que los personajes pueden terminar ardiendo (página 118) si no tienen cuidado al pasar por aquí.

6. **Almacén.** En esta sala circular los personajes encontrarán montones de estanterías atestadas de cacharros inútiles cubiertos de polvo. Al pasar por la sala, es difícil no tener la sensación de que están siendo observados: un Chum Glub (página 167) vive en este lugar y acechará a los personajes tratando de sorprenderlos para que sean su merienda.

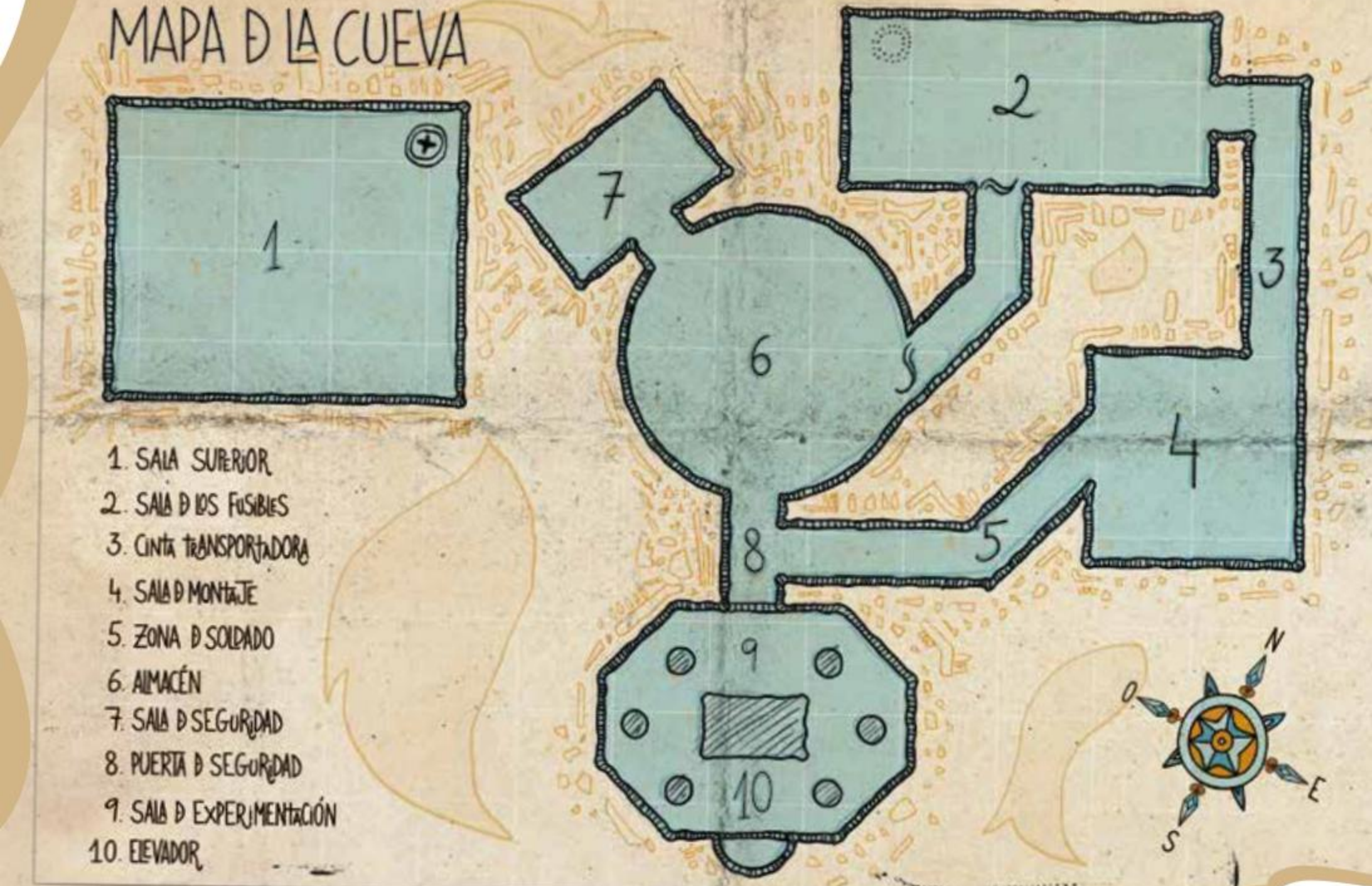
   Uno de los paneles de la pared puede retirarse para dar acceso a un pasillo que conduce directamente a la sala de los fusibles (sección 2). Encontrarla requiere una acción de buscar (dificultad 4).

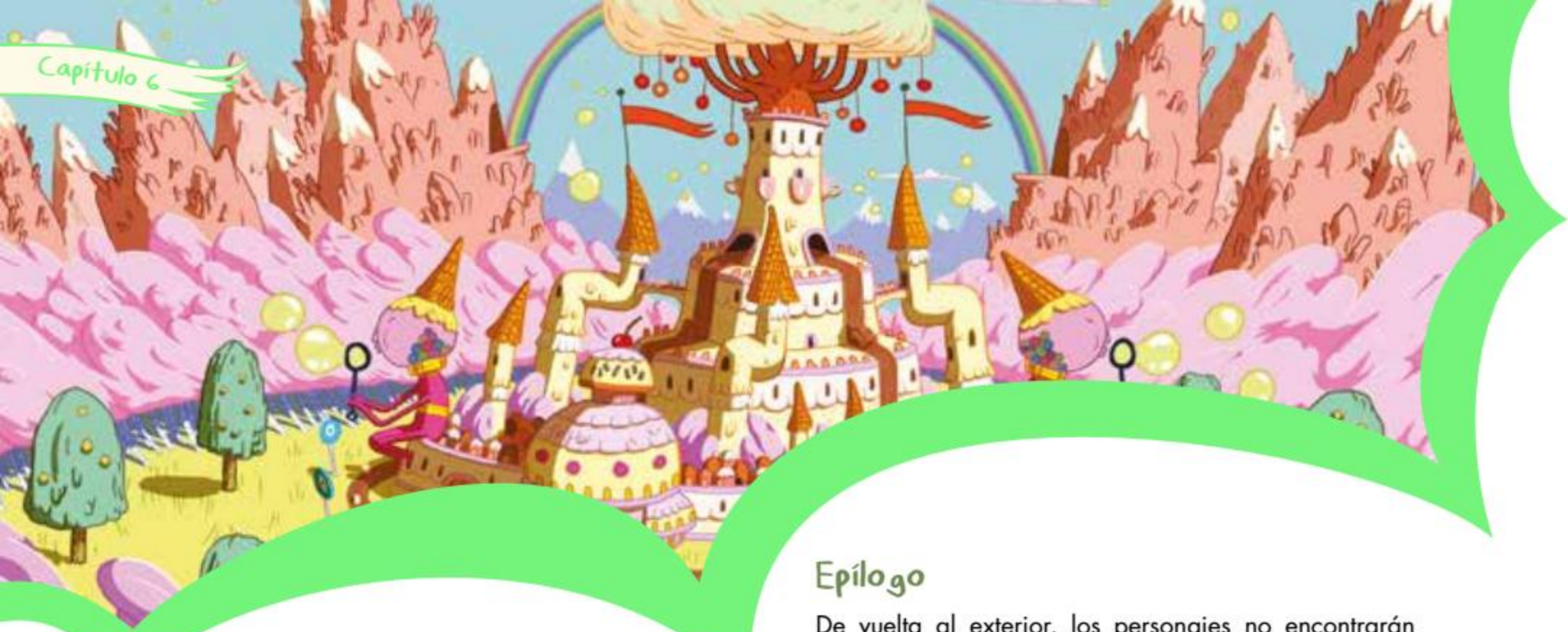
7. **Sala de seguridad.** Desde esta sala se controlan diferentes sistemas del complejo. Hay pantallas

rotas y negras que en el pasado debían de servir como monitores de vigilancia y cosas similares. También hay todo tipo de palancas, botones e interruptores que controlan diferentes funciones del lugar. Si los personajes están buscando la forma de abrir la puerta de la sección 8, necesitarán una acción de descifrar (dificultad 2) para encontrar la combinación adecuada de palancas y botones.

8. **Puerta de seguridad.** Esta pesada puerta metálica está herméticamente cerrada y no parece que pueda abrirse manualmente. Si tus personajes se curran un plan genial quizás puedas plantearte dejarles hacerlo. Si no, deberían ir a la sala de seguridad (sección 7) para encontrar la forma de abrirla.

9. **Sala de experimentación.** En esta gran sala octagonal los personajes se encuentran con una serie de enormes tanques cilíndricos numerados del 1 al 10. Cada tanque de cristal está envuelto en una estructura metálica y dentro, suspendidas en un líquido viscoso, flotan inertes criaturas de diferentes formas y tamaños. Las criaturas no reaccionan de ninguna forma y parecen más muertas que vivas. En el centro de la sala hay un pedestal sobre el que se encuentra un objeto iluminado por una luz. Este llama rápidamente la atención de los personajes: se trata de un visor especial de tres lentes. ¡Es el tesoro al que conducía el mapa! Pese a los presumibles temores de los personajes, los tanques no se abren. Tampoco ocurre nada especial cuando cogen el objeto. Parece que su búsqueda ha terminado.





10. **Elevador.** En un extremo de la sala de experimentación se encuentra el acceso a una cabina circular: un elevador que se activará en cuanto los personajes entren en su interior, llevándoles a toda velocidad a la superficie. Una vez fuera, los personajes se darán cuenta de que están a unos 50 o 100 metros de la sala de acceso (sección 1).

Satisfechos con la aventura y considerados los grandes campeones, los personajes deciden utilizar una cabina cercana que resulta ser un ascensor que les lleva hasta la parte de arriba de la fábrica (cerca de donde encontraron la trampilla). Cuando llegan a la entrada para contarle lo ocurrido al curioso personaje de la entrada, no queda ni rastro del Amo de la Calabaza.

• GAFAS DE TRICÍCLOPE •

Cualquier criatura de tamaño mediano que tenga ojos puede utilizar este dispositivo. Proporciona un +2 a las acciones de buscar y pisparse, y además permite ver en la oscuridad como si fuera de día. Parece que las gafas graban parte de lo que el personaje ve a intervalos indeterminados, por lo que también pueden usarse para rememorar eventos que hayan ocurrido mientras llevaba las gafas puestas: proporcionan un +2 a las acciones de recordar.

Epílogo

De vuelta al exterior, los personajes no encontrarán ni rastro del Amo de la Calabaza. Parece como si al haber completado su aventura los héroes le hubieran liberado de su misión… ¿O no? Fuera de la vista de los personajes, el Hombre Mágico abandona la forma del Amo de la Calabaza y recupera la suya mientras ríe malévolamente.

IDEAS DE AVENTURA

Rimando a contrarreloj

Los personajes jugadores se encuentran en Chuchelandia esperando a Don Polvorón que les tiene que entregar una tarta real por orden de la Princesa Chicle por sus últimas hazañas. Don Polvorón, de natural puntual, no se presenta y eso hace que los personajes le busquen por todo el reino sin éxito. Preguntando, preguntando, darán con Almidón, el sepulturero de Chuchelandia, que está muy enfadado con Don Polvorón porque le prometió por la corona que vendría a primera hora para ayudarle a tirar una pared y así remodelar el cementerio, pero su amigo no se ha presentado.

Como cualquier aventurero sabe (o la Princesa Chicle, si se le consulta), las promesas por la corona incumplidas atraen a los Guardianes de la Promesa. Los personajes jugadores deberán buscarlos rápidamente, antes de que sea tarde y eliminen a Don Polvorón si este

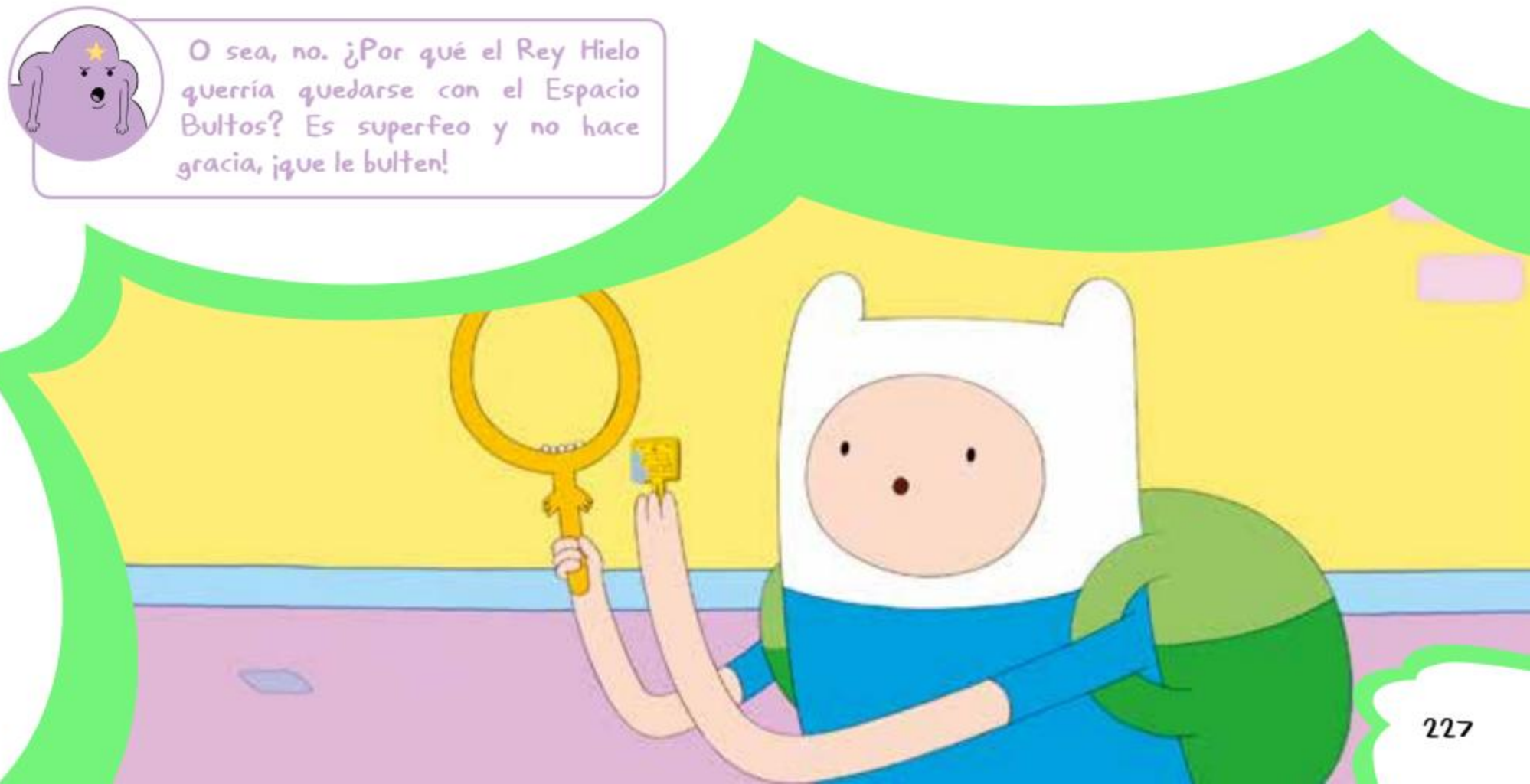
no resuelve su enigma matemático. Su búsqueda les conducirá hasta las Chuchemontañas, donde una bruja guarda el puente. Si los héroes quieren pasar, a un juego de rimas deberán ganar. Solamente así llegarán al otro lado, donde los Guardianes a Don Polvorón aún no han capturado. Ayudarle con las matemáticas podrán y solamente así le salvarán.

El abogado

Los personajes jugadores se encuentran jugando cerca de las tierras del Rey Hielo. Al romper uno de los bloques helados, encuentran en él a un ser vestido con traje que recuerda a uno de los empresarios. Con la misma voz lacónica de estos, les dirá que es abogado y poco después se marchará, dejando a los personajes jugadores con su diversión. Cuando nuestros héroes estén camino de su casa después de haber pasado un gran día, se encontrarán con la Princesa Bultos y el resto de la familia real del Espacio Bultos. La princesa les contará que un abogado se presentó en su casa y mostró papeles que indicaban que el Espacio Bultos era propiedad del Rey Hielo, obligando a la familia real a marcharse y al resto de habitantes a pagar unos carísimos impuestos. Los personajes jugadores deberán derrotar al abogado, pero solamente lo conseguirán de una forma, ¡en los tribunales! Deberán buscar testigos y pruebas que muestren que el Espacio Bultos no es propiedad del Rey Hielo... ¡y cuando lo consigan deberán enfrentarse a su furia helada!

La llave maestra

Machote el minotauro se encuentra con los personajes jugadores en campo abierto. Está buscando a su amigo Llavero. Con la ayuda de los héroes encuentra un rastro de unas monstruosas huellas que se alejan de allí. El rastro de huellas les conducirá hasta unos restos de antes de la Guerra del Champiñón: un estadio. Junto a la puerta se encuentra un cíclope que está intentando introducir a Llavero en la puerta, aunque su único ojo no le permite atinar demasiado. Se mostrará dispuesto a dialogar con los personajes jugadores, explicándoles que quiere traer a sus ovejas a pastar dentro del estadio, pero está cerrado. Vio a Llavero por el bosque, pues había salido a por manzanas para una tarta, y pensó que podría ser la llave que necesitaba. Si los personajes jugadores le ayudan a abrir la puerta (usar a Llavero es una opción, todo sea dicho), sus problemas no acabarán ahí, ya que las ovejas del cíclope no aparecen por ninguna parte. Las ovejas han sido capturadas por duendes. Los personajes jugadores deberán seguirlos a las cavernas y rescatar a los animales antes de que los duendes se las lleven a su reino.



El baile

La Princesa Frambuesa y la Princesa Salchicha han organizado un baile de máscaras en el jardín de esta última para ayudar a la Princesa Tortuga a encontrar un novio. Todas las personas importantes de Ooo acudirán, desde BMO con su máscara veneciana hasta Don Polvorón y su máscara aborigen, pasando por la Princesa Llama y su máscara de... bueno, máscara ardiente que en algún momento debió de ser otra cosa. La fiesta transcurrirá con normalidad hasta que los personajes jugadores se den cuenta de que la persona que está regalando los oídos de la Princesa Tortuga no es otro que el mismísimo Rey Hielo con una máscara de pingüino. Los guardias salchicha, protectores de la fiesta, serán incapaces de reducir al villano, así que serán los personajes jugadores quienes deberán desvelar la identidad del Rey Hielo y salvar a todos los invitados. Después, deberán recomponer el corazón roto de la Princesa Tortuga, que pensaba que había encontrado a su príncipe azul.

La Princesa Tortuga está tan sola... Rey Hielo, tú siempre jugando con los sentimientos de los demás.

El río seco

Los personajes se encuentran viajando por el País de Ooo cuando una avalancha de nieve les sorprende. Una vez sorteen este inconveniente, pero aún rodeados de nieve, escucharán un llanto de mujer desde lo alto de la montaña. Como héroes que son seguro que ascenderán por la peligrosa ladera que no deja de temblar para descubrir que el llanto procede de la propia montaña. La montaña, entre sollozos, afirmará estar apenada porque le gustaba admirar la espalda de una montaña vecina, por la que discurría un río. Ahora no hay rastro del río y la montaña está muy muy triste. Los personajes jugadores deberán ir a la otra montaña, también nevada por el frío y descubrir por qué el río se ha secado. En lo alto de la montaña se encontrarán con una presa construida por los empresarios, que quieren abrir un negocio de agua embotellada. Se resistirán a ser derrotados, utilizando para defenderse el robot gigante que crearon cuando eran ayudantes de los héroes Finn y Jake. Una vez derrotados, será suficiente con destruir la presa para que el agua vuelva a fluir y la montaña vecina sea feliz de nuevo.

El rescate de la Princesa Galleta

Los héroes se encuentran de viaje por los Prados Verdes en un día de lluvia cuando descubren una carta en la que la Princesa Galleta les pide ayuda, afirmando haber sido secuestrada por el Rey Peludo en la Torre Blanca. Sin más pistas que la carta, deberán preguntar aquí y allá para descubrir que nadie parece haber oído hablar ni de la Princesa Galleta ni de su reino. Su viaje les acabará conduciendo a las puertas de un hospital que parece abandonado, todo pintado de blanco. Puede que los héroes más agudos establezcan la relación, pero incluso los despistados que vayan a preguntar por la Princesa encontrarán su recompensa: nadie les abre, a pesar de que hay indicios de que alguien habita el interior del hospital.

Los héroes deberán introducirse en él y descubrirán que una de los pacientes, Miau-Miau, se ha hecho una corona de papel maché y tiene retenidos al personal y al resto de pacientes del hospital, salvo algunos que le sirven como secuaces. Claro está que unos héroes como ellos podrían abrirse paso con violencia, pero es imposible garantizar el bienestar de los rehenes, así que deberán recurrir al sigilo y al engaño para lograr derrotar a Miau-Miau y sus secuaces.

Al ser derrotada, Miau-Miau, autoproclamada Rey Peludo, afirmará que los personajes no llegarán a tiempo de rescatar a la Princesa Galleta de su trampa mortal: la tiene atada a un pararrayos en lo alto del edificio esperando que un rayo la rompa en mil pedazos. En una carrera contra el tiempo los personajes deberán moverse a toda velocidad, para finalmente encontrarse a «Meneítos» atado, todavía con la corona de plantas que Jake el perro le regaló hace tiempo. La falsa princesa estará muy agradecida con sus rescatadores y les obsequiará con un beso por su valentía.

El concierto de Marceline

Los personajes están descansando de su última aventura en algún lugar agradable, como su propia casa, cuando un papel llega hasta ellos: se trata de un panfleto que anuncia un concierto de Marceline para esa misma noche junto con un mapa para llegar hasta allí. Pocos habitantes del País de Ooo se resistirían a un concierto de la vampira más popular del momento, así que seguramente los héroes se encaminen hacia el lugar.

Cuando estén de camino serán interceptados por la mismísima Marceline que, visiblemente enfadada, les pregunta si son ellos quienes organizan el concierto. Una vez calmada, la vampira les cuenta que se encontró otro de esos panfletos al despertarse y que está furiosa porque alguien está usando su nombre sin permiso. Marceline no les pedirá ayuda a los personajes, sino que les exigirá que encuentren al culpable y lo traigan hasta ella.

Nuestros héroes no tienen muchas pistas, así que lo mejor será continuar hasta el lugar del concierto. Allí se encontrarán a muchísimas personas, desde Paco Fiestas hasta la Princesa Bultos, pero ni rastro del organizador del concierto. Marceline volverá hasta los personajes para pedirles explicaciones, pero será interrumpida por una figura que salta al escenario: el mismísimo Justo Chupalmas. Justo quiere pedir perdón a su hija de una vez por todas y por eso le ha organizado el concierto más grande del mundo, no, del universo. De hecho, ha invocado a demonios de la Nochesfera para que asistan al concierto… sin darse cuenta de que esos demonios lo que menos desean es escuchar a Marceline tocar.

Los personajes jugadores se encontrarán entonces en medio de un caos de personas huyendo de los demonios. Deberán enfrentarse a esas criaturas y al propio Justo para convencerlo de que cierre el portal antes de que sea tarde. Una vez solucionada la crisis, Marceline se lleva a su padre lejos de allí para hablar del tema, no sin antes agradecer a los héroes su labor.

Esto no me suena que haya pasado, pero vale, podría pasar en cualquier momento.

Don Quijote

Trompi acude en busca de los héroes para que ayuden al Señor Jamón. Sospecha que su querido cerdo puede haberse metido en apuros. La última vez que lo vio le dijo que iba a visitar la biblioteca, pero nunca regresó. Para ayudar a Trompi los personajes jugadores deberán viajar hasta la biblioteca y hablar con la

bibliotecaria, la Princesa Tortuga, que les explicará que el Señor Jamón estuvo allí y que parece haber perdido el juicio. Durante su visita, el Señor Jamón devoró libros y libros sin parar, día y noche, y una mañana, cuando ya había terminado con toda la biblioteca, afirmó ser un caballero andante y se fue en busca de gigantes. Ahora no tiene ni idea de dónde puede estar, pero sí sabe decirles a los héroes dónde hay gigantes.

Los personajes deberán correr para alcanzar al Señor Jamón, que se ha hecho una armadura de cartones y ha encontrado un escudero, Ganso Manso. El Señor Jamón («Don Quijote», como prefiere ser llamado en su locura) quiere atacar a unos gigantes que se encuentran haciendo gimnasia en la montaña. Si nuestros protagonistas no lo disuaden, acabarán teniendo que enfrentarse a una familia de gigantes muy enfadados porque no les han dejado terminar sus ejercicios matutinos. Fuera como fuese, tras este alocado encuentro, el Señor Jamón recibirá un buen golpe (seguramente al tropezarse) que le hará recuperar el juicio y volver junto a su querida Trompi.

El corazón de la montaña

Es un día de relax para los héroes, que comparten su descanso con algunos de sus amigos, como pueden ser la Princesa Chicle y el Mayordomo Menta. Alguno de ellos contará una de las viejas historias de Ooo, que habla de un poderoso y gran gólem que fue derrotado por Billy arrancándole el corazón. Según se cuenta, el gólem se detuvo allá donde fue derrotado, la vegetación creció a su alrededor y nadie más volvió a acordarse de él, confundido entre el resto de montañas. Como suele ocurrir con muchas leyendas, basta con que alguien se acuerde de ella para que regrese a nosotros: un tremendo terremoto sorprenderá a los personajes jugadores y sus acompañantes, encontrándose con que una montaña ha comenzado a moverse.

Nuestros héroes tendrán que enfrentarse a un ser enorme que parece no detenerse ante nada, y la única solución es adentrarse en su interior y ver qué lo ha reanimado. La sorpresa seguramente sea mayúscula: el responsable no es otro que Ricardio, que se ha unido al gólem para controlarlo y arrasar Chuchelandia como venganza contra la Princesa Chicle. Si quieren evitarlo, deberán separar al abyecto corazón del gólem antes de que sea tarde. Cuando lo consigan, puede que los personajes tengan que enfrentarse a un pequeño problema adicional: ¿qué van a hacer con el enorme gólem que han dejado detenido en medio de la nada?

Magiopatía

La Princesa Salchicha les encarga a los personajes jugadores que consigan un artefacto mágico que ofrezca luz eterna para iluminar su jardín de modo que sus guardias puedan vigilar mejor por la noche. Desafortunadamente, algo así solamente se vende en la Ciudad de los Magos, un lugar en el que solamente los magos pueden entrar. Los héroes deberán ingeniárselas para que un mago les acompañe y diga las palabras mágicas («Los magos molan»), o recurrir a alguna argucia que les permita pasar.

Sin embargo, una sorpresa les aguarda en la Ciudad de los Magos: una nueva moda, la «Magiopatía Natural», ha eliminado la magia tal y como la conocemos. En su lugar, los magos dejan que la magia fluya por

ellos y que los conjuros ocurran de manera natural. Esta corriente «naturalista» ha llevado a que no se lance ni un solo conjuro en semanas, por lo que las pociones, los objetos mágicos, etcétera, se han destruido. Los personajes jugadores se darán cuenta rápidamente de que eso de la «Magiopatía» no sirve para nada y su misión será hacérselo ver a los demás para que retomen sus viejas costumbres y poder conseguir el artefacto mágico para la Princesa Salchicha.

¡Necesito ese artefacto!

El Día del Juicio

Los personajes jugadores se encuentran disfrutando de un día tranquilo hasta que el Rey Hielo, visiblemente magullado, aparece pidiéndoles que lo protejan de los pingüinos que vienen a por él. Efectivamente, no tardarán en aparecer docenas de pingüinos que le persiguen con malas intenciones. Con la ayuda de los personajes jugadores, el Rey Hielo podrá alcanzar un lugar seguro, y allí explicará que no tiene ni idea de cómo ha ocurrido.

Un ruido repentino sobresaltará a todos los presentes y Gunter se materializará de la nada , aunque ligeramente cambiado. Parece un pingüino más curtido y duro, y tiene un parche en el ojo. A su particular manera, sin palabras, Gunter explicará que viene del futuro para proteger al Rey Hielo, futuro líder de la rebelión, de los pingüinos que pretenden atentar contra su vida. Los héroes deberán ayudar a Gunter a proteger al Rey Hielo de todas las amenazas que los pingüinos pongan ante ellos, pero no podrán evitar que el propio Gunter se sacrifique para salvar al Rey Hielo y que desaparezca en la nada ante sus ojos. Tras eso, los pingüinos volverán a la normalidad y el Rey Hielo con extrañeza dará las gracias a los personajes jugadores y volverá a su castillo a ver al Gunter de siempre. Mientras tanto, en el futuro apocalíptico, los personajes jugadores envían a su buen amigo Gunter al pasado para que proteja al Rey Hielo...

¡Uack!

La pizza perfecta

Los personajes jugadores se encuentran de visita en Reino de Chuchelandia. La Princesa Chicle les recibe en su laboratorio, donde trabaja para conseguir la *pizza* perfecta. Ha preguntado a numerosos expertos (como el Mayordomo Menta, Trompi, la Princesa Lodo y otros muchos) cuáles son sus ingredientes favoritos para la *pizza* y pretende meterlos todos juntos en una única *pizza,* la *pizza* perfecta. Tiene toda la noche por delante para para prepararla, pero necesita alguien que le consiga los ingredientes más raros, como pétalos de rosa, maíz rojo o lágrimas de unicornio.

Los personajes jugadores deberán ayudarla viajando de un lugar a otro a toda prisa consiguiendo ingrediente tras ingrediente. Cuando los tengan todos, la Princesa Chicle preparará la *pizza,* pero cuando la pruebe no se mostrará satisfecha. Los análisis de sus máquinas también le dirán que todavía no es la *pizza* perfecta. Esto la pondrá muy triste, y mientras los héroes la animan se hará de día... y las máquinas de la Princesa indicarán que la *pizza* perfecta está lista. ¿Qué ha pasado? Está muy claro, ¡la *pizza* perfecta es la que te tomas para desayunar al día siguiente de haber cenado *pizza*!

Banana split

Los héroes se encuentran una vez más en el Reino de Chuchelandia. Es noche de fiesta y allí se encuentran no solamente los chuches, sino la flor y nata de Ooo. Para proteger a los invitados, los polis banana vigilan el lugar dando lo mejor de sí mismos, pero el Rey Hielo, astutamente disfrazado tras una máscara de oso panda, se cuela en la fiesta con el único fin de acceder al Palacio de la Princesa Chicle. Una vez allí, se las ingenia para acceder a lo más profundo de las mazmorras, donde se encuentra un objeto legendario: los Guantes de Helado Mascinco. El Rey Hielo, que había oído hablar de ellos, quería conseguirlos para montar una fiesta en su castillo e invitar a las princesas de Ooo, pero los polis banana le sorprenden en pleno robo. Con la furia del momento, el Rey Hielo desencadena el poder de los guantes llenando la mazmorra de helado, polis banana incluidos.

Los personajes jugadores, asistentes a la fiesta, reparan en el ruido de las alarmas y se percatan de que ninguno de los guardias de la fiesta está en su puesto. Esto les llevará a introducirse en la mazmorra y, entre helado, enfrentarse al malvado Rey Hielo. Una vez derrotado, deberán arrancar de sus manos los guantes y resistir la tentación de ponérselos y cubrir de helado el Reino de Chuchelandia.

La bolsa de dados

Los personajes jugadores se encuentran de viaje cuando se encuentran a Billy, el gran héroe de Ooo, con aspecto desorientado. Billy les contará que ha perdido los dados de su bolsa, que tiene un agujero como podrán ver. Es una ocasión estupenda para mostrarle a uno de los más grandes héroes que ellos también están a la altura, así que es esperable que se ofrezcan a ayudar. Billy aceptará encantado y les explicará que la bolsa contenía seis dados: uno verde de cuatro caras con forma de pirámide, uno blanco de seis caras, uno rojo de ocho caras y otro amarillo de diez caras, ambos similares a diamantes tallados, y finalmente uno azul de doce y otro magenta de veinte caras, que se parece a una pelota. Con esas pistas, los personajes jugadores deberán recorrer los alrededores y se encontrarán con que cada uno de los dados ha caído en unas manos diferentes.

El dado de cuatro fue recogido por una banda de ladrones de caminos, que lo utilizan para que los caminantes se pinchen el pie y entonces saltar sobre ellos. El dado de seis caras ha caído en manos de una anciana, que piensa que es un terrón de azúcar que nunca se acaba. El dado de ocho caras fue encontrado por Stanley la Sandía, que

lo ha utilizado para una ingeniosa y compleja máquina cuyo propósito no está muy claro, pero es inevitable que se derrumbe sobre quien intente coger el dado. El dado de diez caras fue recogido por Trompi, que lo ha utilizado para coronar una de sus tartas de manzana, una tarta que ya ha entregado a su destinatario: la Princesa Chicle. Precisamente la princesa tuvo en su poder el dado de doce caras, pero lo utilizó para probar un prototipo de catapulta y ahora se encuentra en lo profundo del bosque, donde una manada de lobos juguetea con él. Por último el dado de veinte caras llegó hasta los dominios de la Princesa Salchicha, que disfruta utilizándolo para entrenar a su guardia: ella lanza el dado y ellos corren a por él. Los personajes jugadores deberán lidiar con cada una de las situaciones para hacerse con los dados y devolvérselos a Billy, que les felicitará por su buen trabajo. ¡Algo digno de mención sin duda alguna!

Dados de rol, necesarios para cualquier aventurero que se precie.

Su posesión más valiosa

Los personajes jugadores se encuentran en un lugar seguro, como puede ser su casa o visitando a algún amigo, pero en cualquier caso se trata de un lugar con luz eléctrica. Hace una anoche muy mala fuera, con rayos y truenos, por eso no es de extrañar que la luz se vaya, dejándoles a la luz de las velas. En esa tesitura, uno de los acompañantes de los personajes jugadores sugiere que jueguen a los acertijos y que el ganador se lleve el trozo de tarta que queda. Mientras juegan, se dan cuenta de que algo o alguien ha entrado en la casa, algo que acabará llegando hasta ellos.

Se trata del Rey Hielo, aunque está más pálido de lo habitual y parece extremadamente débil. Dice necesitar la ayuda de los personajes, pero en su debilidad le cuesta explicarse. Repite cosas sin sentido y parece delirar. Finalmente los personajes consiguen que les diga algo coherente: unos duendes le han robado su posesión más valiosa. Después sus delirios continúan, así que no es capaz de explicar qué posesión es esa, pero tal y como habla de ella debe ser algo realmente importante, quizás un artefacto mágico.

El Rey hielo ha perdido su querida posesión a manos de unos duendes y no es lo bastante fuerte como para recuperarlo. Suponiendo que sus ruegos sean lo bastante

convincentes, el mago conducirá a los personajes jugadores a unas montañas cercanas. Allí les indicará el camino hacia los duendes, pero tendrá demasiado miedo como para acompañarles mucho más allá. Lo que espera a los personajes jugadores más abajo es, efectivamente, un poblado duende, pero no tienen ningún indicio de cuál podría ser el tesoro que buscan. Tendrán que capturar a algún duende para enterarse de que los ladrones han guardado lo robado en un cofre. Finalmente los duendes ladrones se rendirán a los personajes y les darán el cofre, pero huirán rápidamente antes de que estos puedan preguntar por la llave.

Cuando lleven el cofre al Rey Hielo, si no lo han abierto antes, este usará sus poderes para congelar la madera, haciéndola quebradiza. Dentro del cofre se encuentra la posesión más valiosa del Rey Hielo: Ricardio, su propio corazón. Los Héroes tendrán que combatir a Ricardio o tratar de convencerlo para que vuelva al interior del Rey Hielo si no quieren que el viejo mago continúe sufriendo.

Pero esto no responde al enigma principal de la aventura: ¿quién se come el pedazo de tarta que queda?

¡Rescatemos al chaval!

Mientras están de viaje, los personajes jugadores se encuentran con un anciano que les dice que ha perdido a su chaval. Estaban viajando juntos, pero el chaval echó a correr y se metió en la misteriosa entrada de una mazmorra. El anciano está muy mayor como para entrar en un lugar tan misterioso y ruega a los personajes jugadores que le ayuden a encontrarlo. Como buenos héroes de Ooo que son, lo normal es que accedan a ayudar, así que el anciano les conducirá hasta la boca de metro en la que el chaval desapareció. El lugar es muy antiguo y está lleno de moho, y los más sabios no tardarán en deducir que es un lugar anterior a la Guerra del Champiñón.

Una vez dentro, todo conduce a un gran pasadizo con forma de túnel en el que una de las partes está derrumbada, así que parece razonable que el chaval haya seguido la otra ruta. Desafortunadamente para ellos, ese lugar es solamente el primer paso de una intrincada mazmorra, ya que bajo el túnel se encuentra la cripta de un antiguo hechicero, guardada por las tumbas de sus seguidores y por trampas mortales.

Una vez hayan sorteado las trampas llegarán al centro de la mazmorra, donde está la tumba del hechicero. Entonces el anciano hará su aparición y revelará la verdad: no había ningún niño, sino que él es el último servidor vivo del hechicero y piensa despertarlo, cosa que hará de inmediato abriendo la tumba. El antiguo hechicero se despertará y, como agradecimiento, absorberá la energía del anciano para recuperar sus fuerzas... ¡y para levantar a todos los esqueletos de la mazmorra de sus tumbas! Los personajes deberán luchar contra ellos y derrotarlo si no quieren desatar un terrible mal sobre Ooo.

Dentera en la Nochesfera

Durante uno de sus viajes, los personajes jugadores están explorando unas ruinas de la Guerra del Champiñón cuando se encuentran con una puerta que ha aguantado de pie en medio de la nada, algo que resulta bastante sorprendente. Cuando prueban a abrirla, esta cede con facilidad, pero para su sorpresa es más que una simple puerta, ya que una corriente de aire inevitable les arrastrará a través de la puerta. Cuando abren los ojos, los personajes jugadores se encontrarán en la Nochesfera.

Preguntar a alguno de sus habitantes les hará descubrir que existen algunos portales entre Ooo y la Nochesfera, aunque la mayor parte de ellos desaparecieron hace muchos años. Desafortunadamente, en la Nochesfera los portales no se están quietos, sino que van y

vienen atraídos por el dolor, el sufrimiento o la dentera. Por ello, los personajes jugadores podrán intentar provocarse emociones intensas para atraer a uno de estos portales. Sin embargo, no tardarán en comprobar que sus emociones no son lo bastante intensas como para conseguir un portal lo suficientemente grande, apenas podrán sacar la nariz o, en el mejor de los casos, un brazo. Si quieren un portal lo bastante grande como para pasar todos, tendrán que despertar esos sentimientos en alguien mucho más poderoso que ellos, alguien como Justo Chupalmas. Conseguirlo no será fácil, como tampoco lo será evitar la cólera del señor de la Nochesfera ante sus provocaciones.

La sombra que cayó sobre Ooo

Continuando con la historia anterior («Dentera en la Nochesfera»), los personajes jugadores consiguen que Justo Chupalmas sufra dolor, dentera o alguna emoción similar para atraer a uno de los portales de regreso a Ooo. Sin embargo, cuando regresan no son lo único que llega a Ooo. El mismísimo Justo Chupalmas ha cruzado al otro lado para vengarse de ellos. El señor de la Nochesfera será implacable, y no dudará en destrozar todo a su paso.

Atraída por el tumulto, Marceline se encontrará con los héroes y les ofrecerá una oportunidad de calmar a Justo: visitar una antigua fortaleza en la que, según se cuenta, se conservan unas riquísimas patatas fritas de antes de la Guerra del Champiñón. Ella se ofrecerá a ganar tiempo conteniendo a su padre, para lo que se convertirá también en una criatura monstruosa. De este modo, los personajes jugadores deberán viajar hasta la fortaleza, señalada con una gran M, quizá por el nombre del rey que la habitó en otra época.

Desafortunadamente, una tribu de hamburguesas salvajes que adoran al congelador como su único dios han tomado el lugar. Los personajes jugadores deberán enfrentarse a ellos o ganarse su confianza para poder abrir el congelador, sacar de él las patatas y la salsa y freírlas. Para entonces Marceline habrá conseguido atraer a su padre hasta allí y este se sentirá inmediatamente cautivado por el olor de las patatas, que devorará con avidez mientras recupera su forma habitual. Marceline hará lo propio y reprenderá a su padre, consiguiendo que este regrese a la Nochesfera y prometa no vengarse de nuestros aguerridos héroes.

Este libro acaba aquí, pero tus aventuras en el País de Ooo no han hecho más que empezar ¡y no tienen fin! Esto es todo por nuestra parte... por ahora. En la web y redes sociales de Nosolorol Ediciones encontrarás escenarios gratuitos, avances de nuevos productos y otras muchas cosas. Además, pronto encontrarás dados y más productos de la línea de Hora de Aventuras: juego de rol en tu tienda habitual. ¡No dejes de preguntar por ellos!

• NOMBRE •

HORA DE AVENTURAS™

Juego de Rol

• CONCEPTO •

• HISTORIAL •

• EQUIPO •

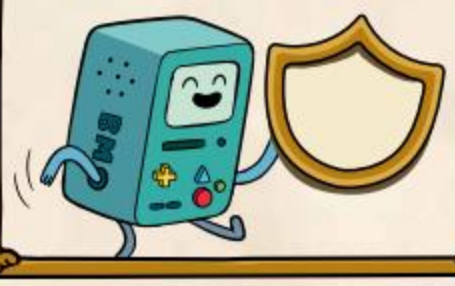
• PROEZAS •

• PROEZAS •

• PROEZAS •

• DEFECTO •

• PUNTOS DE HÉROE •



• PUNTOS DE EXPERIENCIA •

• NIVELES DE SALUD •

• ESTADO •

• ESTADO •

• ESTADO •

TM & © Cartoon Network 2016

• PERSONAJES CONOCIDOS •

• CONJUROS •

• NOTAS •

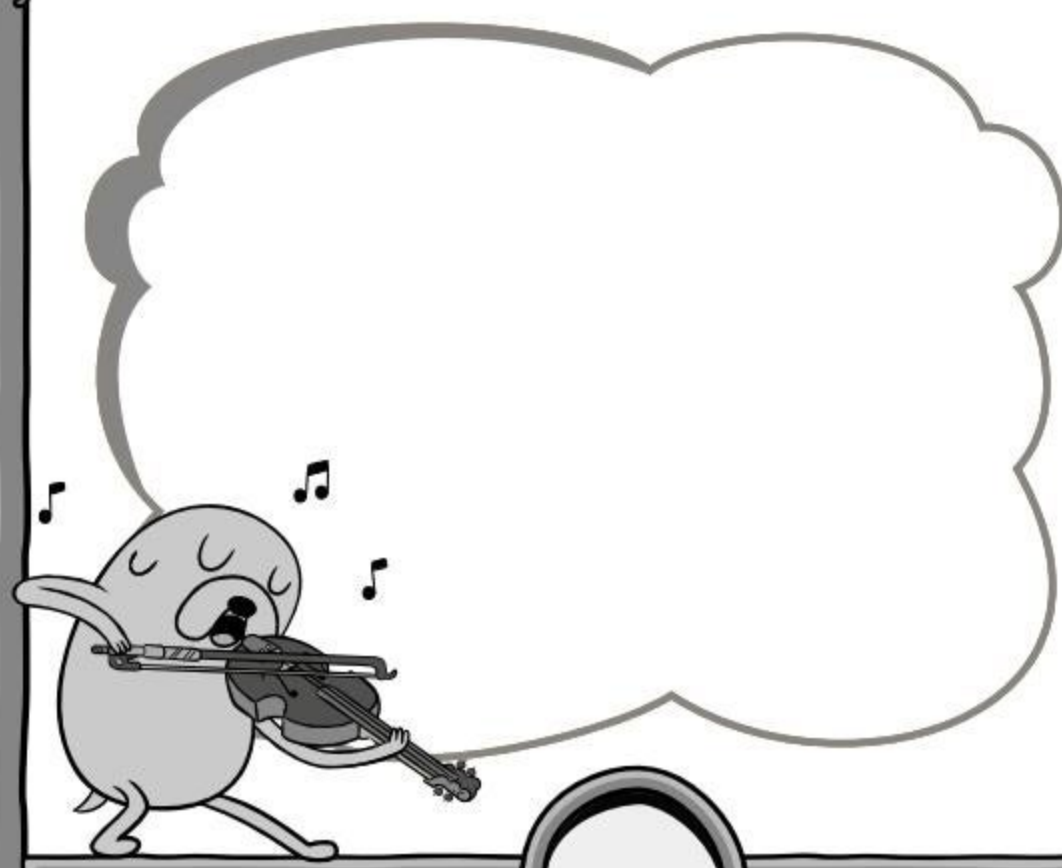
• DIARIO DE AVENTURAS •

TM & © Cartoon Network 2016

HORA DE AVENTURAS™
Juego de Rol

• NOMBRE •

• CONCEPTO •



• HISTORIAL •

• EQUIPO •

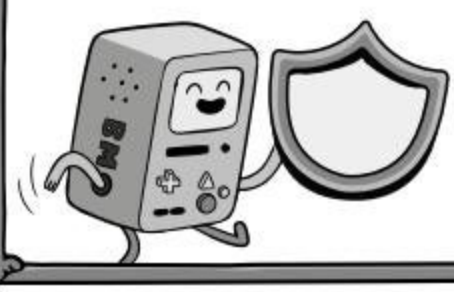
• PROEZAS •

• PROEZAS •

• PROEZAS •

• DEFECTO •

• PUNTOS DE HÉROE •



• PUNTOS DE EXPERIENCIA •

• NIVELES DE SALUD •

• ESTADO •

• ESTADO •

• ESTADO •

TM & © Cartoon Network 2016

• PERSONAJES CONOCIDOS •

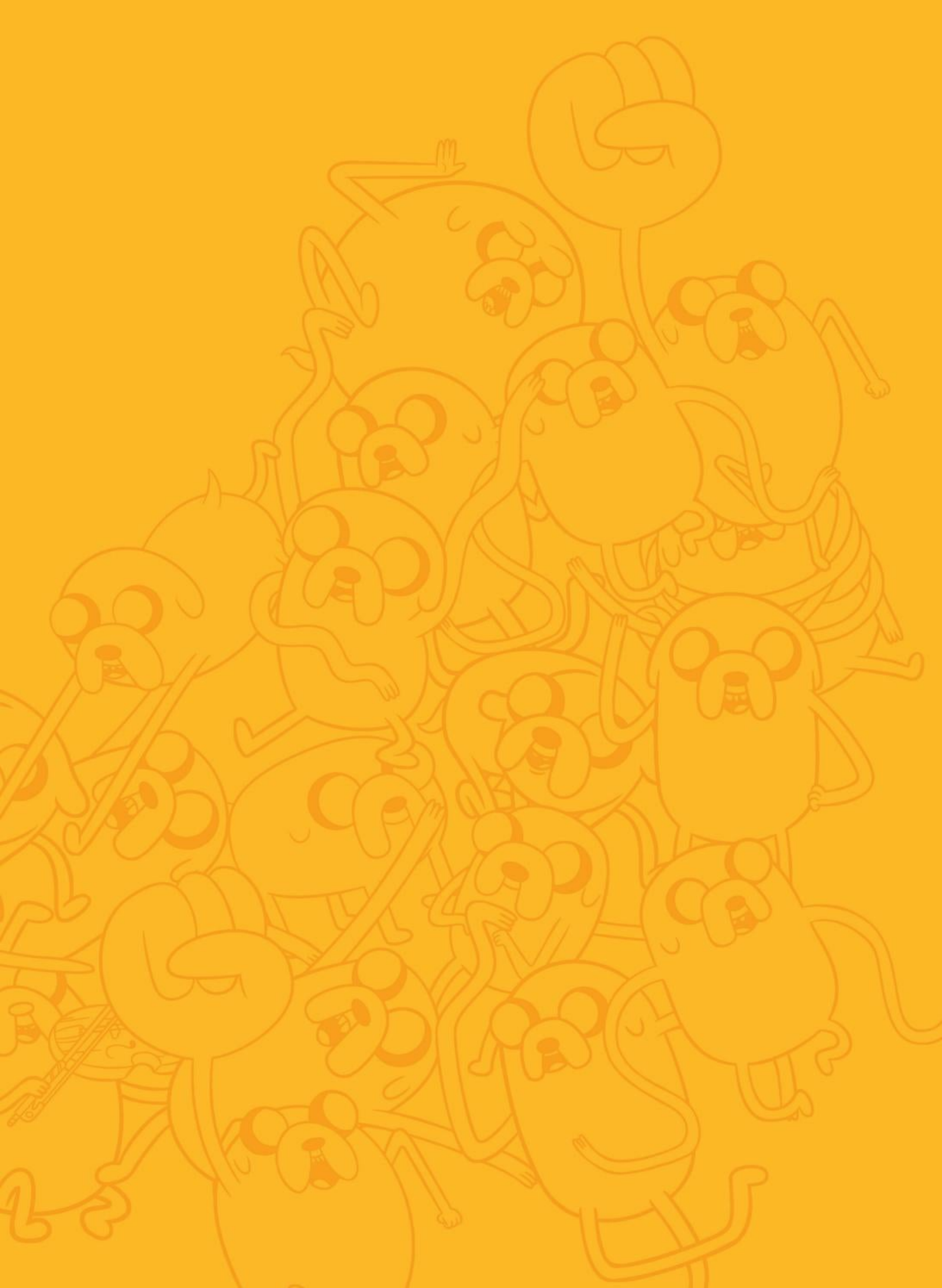
• CONJUROS •

• NOTAS •

• DIARIO DE AVENTURAS •

TM & © Cartoon Network 2016

BMO



HORA DE AVENTURAS™

Juego de Rol

¿Qué hora es?

Acompaña a Jake el perro, a Finn el humano y a todos tus personajes favoritos a vivir alucinantes historias con el juego de rol oficial de **Hora de Aventuras.** Este libro coge toda la diversión, emoción y risas de la serie más molona y los traslada a tu mesa de juego.

Explora mazmorras, busca tesoros, resuelve misterios y haz todas las locuras que se te pasen por la cabeza, porque Hora de Aventuras: ¡juego de rol te transporta a la Tierra de Ooo y te convierte en protagonista de cualquier historia que se te ocurra. ¡El único límite es tu imaginación, tron!

¡Es hora de aventuras!

En este libro encontrarás todo lo que necesitas para jugar, incluyendo:

- Un sistema de **creación de personajes** rápido y sencillo que te permite generar cualquier personaje que se te ocurra en solo un par de minutos. ¿Quieres ser una tarta parlante, un vampiro emo o un habitante del espacio bultos? ¡Todo es posible!
- **Reglas** para cubrir todas las situaciones de tus partidas, desde las más habituales hasta las más locas, como combate, canciones, ciencia, ligoteo y magia. Todo ello con una mecánica sencilla y elegante que solo emplea dados de seis caras. ¡Matemático!
- **Cartas de estado** para reflejar las disparatadas situaciones que les ocurren a los personajes y que agilizan el juego: ¿Congelado? ¿Enamorado? ¿De bajona? ¿Mente caca? ¡Casi cualquier cosa que le pase a tu personaje tiene una carta de estado!
- Una completa **guía de Ooo** con sus habitantes más ilustres, lugares emblemáticos y objetos legendarios y su traducción a valores de juego para que formen parte de tus partidas. ¡Todo lo que necesitas para competir en un concurso de tartas con Trompi, zurrarte con el Rey Hielo o cualquier otra loca aventura que se te pase por la cabeza!
- **Consejos de narración** que te ayudarán a dirigir tus primeras partidas y crear tus propias historias, así como una **aventura introductoria** lista para jugar y un montón de ideas para crear muchas más. ¡Zuzumba!

NOSOLOROL
CARTOON NETWORK
CARTOON NETWORK
FREDERATOR
TM & © 2015 Cartoon Network.

Puede contener algo de humor y temas para adultos.

www.nosolorol.com